Manuel d’utilisation

SOMMAIRE

Chapitre 1 : Installation de votre Vision
Chapitre 2 : Description des panneaux de contrôle
Chapitre 3 : Vos premier pas avec Vision
Chapitre 4 : Auditorium et Master Général
Chapitre 5 : Patch
Chapitre 6 : Registres
Chapitre 7 : Registres de restitution
Chapitre 8 : Live
Chapitre 9 : Editeur de mémoires
Chapitre 10 : Effets spéciaux et Fonctions
Chapitre 11 : Contrôle des Motorisations
Chapitre 12 : Fonctions avancées du menu
Chapitre 13 : Back-up et abréviations QWERTY - AZERTY
Chapitre 14 : Infra-rouge et contrôle à distance
Chapitre 15 : Changeurs de couleurs

Chapitre 17 : Tutorial
Chapitre 18 : Guide technique
Chapitre 19 : Diagrammes

Chapitre 20 : Index

Bienvenue dans le manuel d'instruction du VISION 10.

VISION 10 est un pupitre de contrôle munis d'un PC dont le software principal travaille sous DOS. VISION 10 est équipé de multiples outils d'interface que vous pourrez adapter à votre façon de travailler. Ces outils vous aideront à programmer votre spectacle de manière précise et rapide.

A l'étude des rubriques suivantes, vous apprendrez à rendre le VISION 10 à la fois puissant et simple d'utilisation :

- Un système de contrôle des éclairages qui intègre complètement le contrôle de l'intensité, du mouvement, de la couleur et de tout autre paramètre.
- Un choix à la carte des platines de surface et un logiciel qui se personnalise.
- Qu'il contrôle 100 ou 1000 circuits, le système répondra toujours à la même vitesse.
- Un système de disque dur tellement puissant qu'il conjugue au passé capacité et vitesse.
- Accès et contrôle direct de n'importe quel élément à n'importe quel moment .
- Compatibilité interne et réponse au MIDI, DMX et RS485.
- Programmation possible de 99 macros avec vos propres fonctions.
- Sur le pupitre, des zones d'affichage (displays) pour une information instantanée et permanente.
- Fonctions Aide (help) et Quick Tour.
  Poussez la touche "HELP" et vous recevez instantanément une aide informative concernant la commande ou l'article du menu que vous utilisez.

Le manuel d'utilisation du VISION 10 est divisé en chapitres, chacun d'eux décrit les différents champs de travail. Beaucoup de fonctions s'effectuent de la même manière dans plus d'un champ de travail. Vous trouverez une description complète de ces fonctions dans le chapitre consacré aux registres (6.C - 6.F et 6.I - 6.K); rappelez-vous que ces fonctions sont également applicables en mode registres de restitution et en mode LIVE.
Le Chap. 2 énumère toutes les fonctions disponibles pour chaque champ de travail et donne une liste complète des fonctions claviers

Vous utiliserez ce manuel pour :

- Installer et comprendre les options de votre VISION 10 (Installation)
- Vérifier quelles sont les fonctions disponibles dans chaque champ de travail (Premier pas)
- consulter un index complet des fonctionnements clavier (Premier pas)
- Modifier les patch d'entrée et de sortie et les courbes de gradateurs (Patch)
- Atteindre une connaissance parfaite des opérations sur VISION 10 (Section des champs de travail)
- Comprendre toutes les intensités, les temps et les fonctions spéciales (Chapitre des registres)
- Comprendre les paramètres de la motorisation (Contrôle des motorisations)
- Explorer les fonctions avancées du menu (Menu)
- Apprendre les abréviations claviers qui vous permettront de contrôler le système optionnel de secours "back-up" (Fonctions du clavier QWERTY)
- Apprendre les fonctions de base et intermédiaire du VISION 10 (Tutorial)

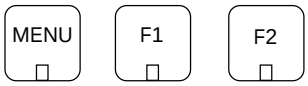
Nous espérons qu'à l'aide de ce manuel, votre apprentissage du VISION 10 sera le plus aisé. De toute manière, manipuler le pupitre restera toujours la meilleure forme d'écolage.

Conventions

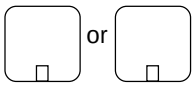
Ce manuel utilise les conventions suivantes :

Touches sur le pupitre.

Poussez les touches indiquées en même temps.



Manipulations successives (chronologie de gauche à droite).



Signifie l'une ou l'autre manipulation.

Vers le haut

Vers le bas.

Précédent(e).

Suivant(e).

De - jusque

Mémoriser

Restituer.

Temps de montée.

Temps d'attente.

Temps de descente.

Tourner la roue des circuits/ mémoires vers le haut ou vers l'avant.

Tourner la roue des circuits/ mémoires vers le bas ou en arrière.

Boldface

Le caractère gras est utilisé pour donner une information ou tout autre texte affiché à l'écran.
ex : entrez un numéro de groupe.

Italic

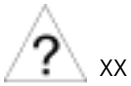
Texte que l'opérateur doit rentrer
ex : Enter title of group 1
Bleu côté cour

UPPERCASE

Commandes
ex. :
CREATE, CANCEL, TITLE

Symboles utilisés dans ce manuel

Ce symbole est utilisé pour attirer l'attention du lecteur.

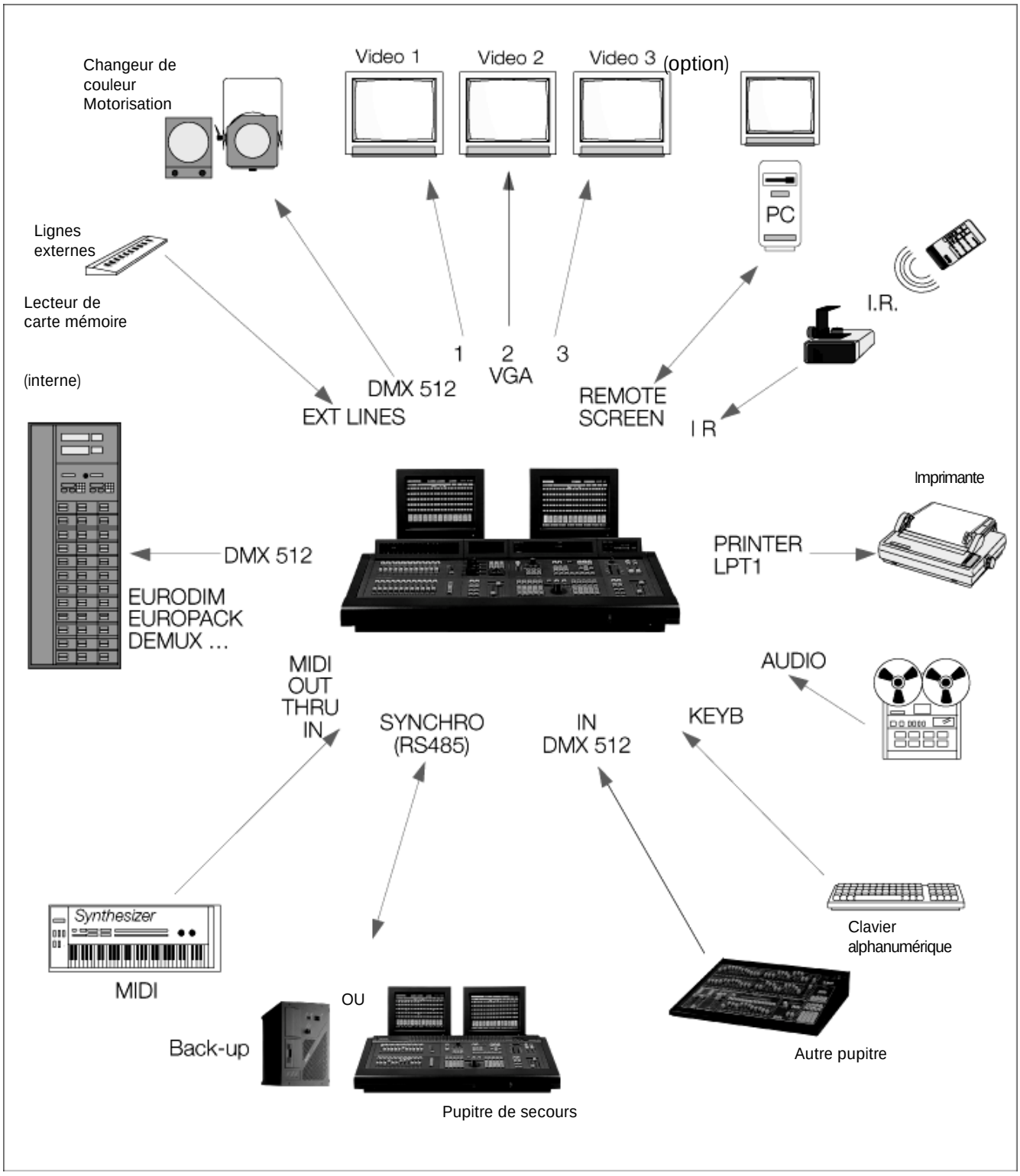


Signifie que si le lecteur souhaite plus d'informations il doit se reporter à tel ou tel paragraphe de ce manuel.

Ce symbole attire l'attention sur le fait que l'élément dont il est question à ce moment des explications est un élément en option et invite le lecteur à se référer à la liste des prix.

Installation du VISION

Configuration



Sommaire

1.A	Réception et déballage du pupitre	4
	Conditions climatiques admises:	4
1.B.1	Préparation de l'endroit ou poser le pupitre	4
1.B.2	Pose du pupitre	5
1.C.1	Alimentation électrique	5
1.C.2	Remarque importante à propos des câbles d'alimentation	5
1.C.3	Connexions électriques	7
1.E	Configuration du panneau arrière du pupitre	8
1.F	Configuration du panneau arrière du système de secours 19"	10
1.G	Câblages d'interconnexion	12
1.H	Installation des moniteurs	17
1.I	Initialisation du système (Cold Start)	18

1.A Réception et déballage

Dès que vous recevez votre équipement, examinez l'appareillage reçu.

Si vous notez quelque dommage, contactez immédiatement le transporteur et faites dûment enregistrer votre réclamation avec les défauts constatés.
Soyez convaincus que lorsque cet équipement a quitté nos usines, il se trouvait en parfait état.

Vérifiez si ce qui vous a été fourni est conforme à la note d'envoi et si celle-ci est conforme à votre commande (vous trouverez les références de votre pupitre sur une étiquette d'identité apposée sur la face arrière de l'appareil).
Si tel n'est pas le cas, contactez immédiatement votre fournisseur et celui-ci éclaircira la situation afin de vous donner entière satisfaction.

Conditions admissibles d'entreposage :

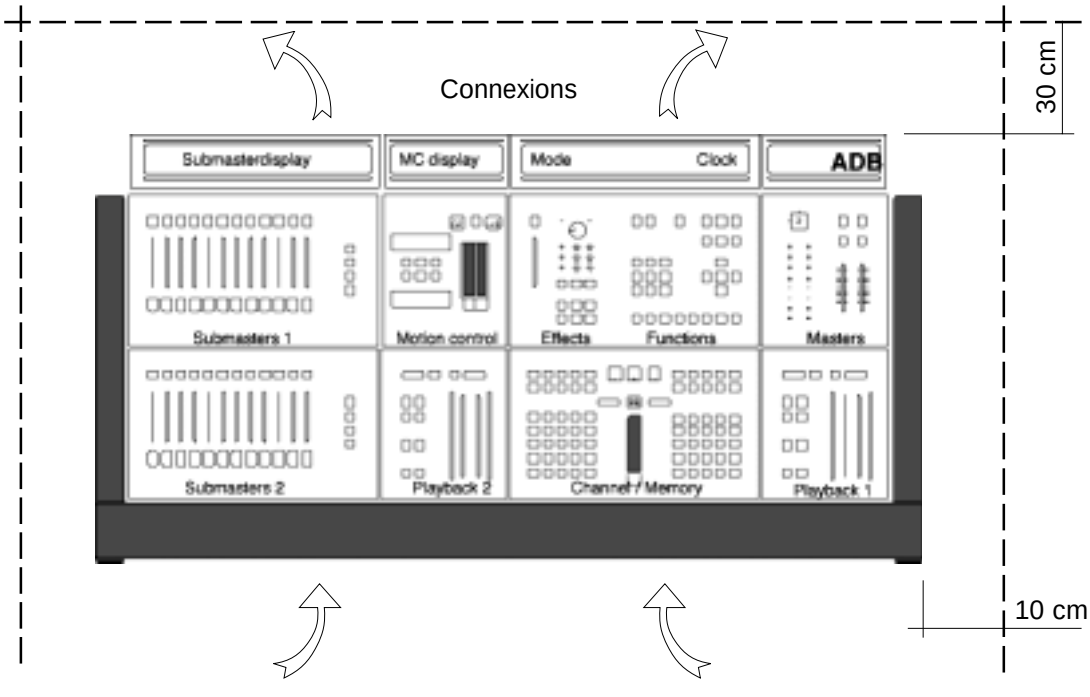
Température : -10 à +50° C
: taux de variation 20°/heure

Humidité relative : 20 à 80 % sans condensation.

1.B1 Pose du pupitre

La surface sur laquelle vous poserez le pupitre sera lisse, nivelée et solide.
Prévoyez suffisamment d'espace autour du pupitre pour :

- Ouvrir le pupitre
- Laisser libre accès aux connections située à l'arrière du pupitre
- Permettre une circulation d'air autour des ventilateurs afin de prévenir toute surchauffe du pupitre.



(plus si vous utiliser une souris un track-ball ou une tablette graphique)

1.B.2 **Installation du pupitre**

- Vision est un pupitre professionnel à mémoire, équipement classifié Classe I conçu et fabriqué selon la norme EN60950, CE certifié.
- Il n'y a rien de particulier à prévoir pour la pose des équipements; toutefois, l'endroit où l'appareillage sera installé doit être propre, exempt de poussière, avoir une température comprise entre 5 et 35° C et une humidité relative de 20 à 80 % sans condensation.
  La consommation de boisson et de nourriture au-dessus du pupitre est à déconseiller car les déchets qui s'y introduiraient accidentellement pourraient endommager certaines fonctions.
- Le pupitre et les moniteurs sont à poser sur une table ou une console.
- Comme tout appareillage comportant des microprocesseurs et utilisant des techniques similaires, le VISION est sensible aux influences de l'électricité statique et il se peut que dans certaines conditions, ces influences affectent son fonctionnement.
  Dans ce cas, il y aura lieu de prévoir le placement de tapis antistatiques au sol et peut-être de rendre l'atmosphère un peu plus humide.
  Dans tous les cas ou le sol est recouvert d'un tapis, celui-ci sera un tapis antistatique.
- Pour éviter toute perte de temps et l'endommagement de l'équipement, l'installateur suivra scrupuleusement les instructions des schémas d'installation et les emplacements des câbles à connecter repérés au dos de l'appareil.
- Avant la mise sous tension de n'importe quel élément, on vérifiera que leurs caractéristiques se situent dans les limites d'utilisations définies.
- A noter qu'aucune interconnexion ne peut se faire lorsque le système est sous tension, sinon le fonctionnement peut être perturbé et peut même être endommagé dans certaines circonstances.

1.C.1 Alimentation

Tension alternative de 220 V ou 240 V qui peut fluctuer au maximum entre 180 et 265 V, fréquence 50 ou 60 Hz.
Comme tous équipement utilisé en informatique, votre VISION est sensible aux caractéristiques du réseau et en particulier aux variations et aux pointes de tension.

> Par conséquent, il sera parfois nécessaire d'utiliser un stabilisateur adéquat.

Veuillez nous consulter si vous avez certains doutes à ce sujet.

La ligne d'alimentation aura une protection par fusibles ou disjoncteurs et sera munie d'une prise de terre réglementaire pour la sécurité des personnes.

En exécution spéciale, la tension d'alimentation peut être de 110 V pouvant fluctuer entre 90 et 132 V.

1.C.2 Remarque à propos des câbles d’alimentation

Les câbles d'alimentation et autres connexions représentent une part importante de votre équipement et contribuent à assurer sa sécurité et son bon fonctionnement.
Déconnectez toujours un câble en le tenant par sa fiche, jamais en tirant sur le câble.
N'utilisez jamais de câble ou de connecteur en mauvais état, vérifiez-les à chaque installation ou périodiquement sur les équipements installés à demeure.
N'associez jamais ensemble un câble d'alimentation et un câble data.

1.C.3 **Raccordement électrique**

> Pour prévenir tous risques d'accident électrique, il n'y aucune nécessité d'ouvrir l'appareil pour en assurer la bonne utilisation.
> Si pour des raisons de contrôle, service ou réparation il s'avérait nécessaire de l'ouvrir, faites appel à un spécialiste qualifié.
> Déconnectez toujours le câble d'alimentation avant d'ouvrir le pupitre,
> LE 220 V EST PRÉSENT DANS L'APPAREIL.

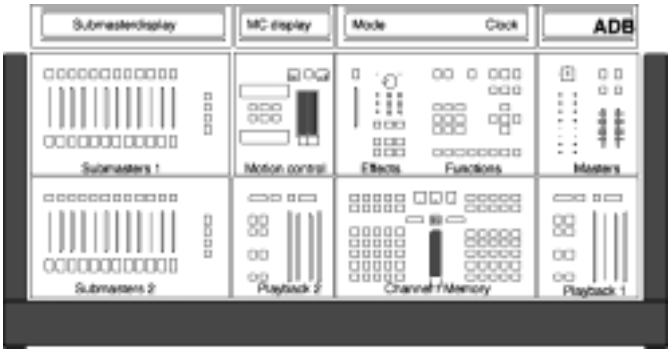
Pour garantir la sécurité et la fiabilité en opération, cet appareil est équipé d'une isolation galvanique. Cette isolation a été testée sous 500 V DC, afin de prévenir les boucles de terre ou une tension éventuellement présente sur un câble ou connecteur accessible par l'utilisateur.

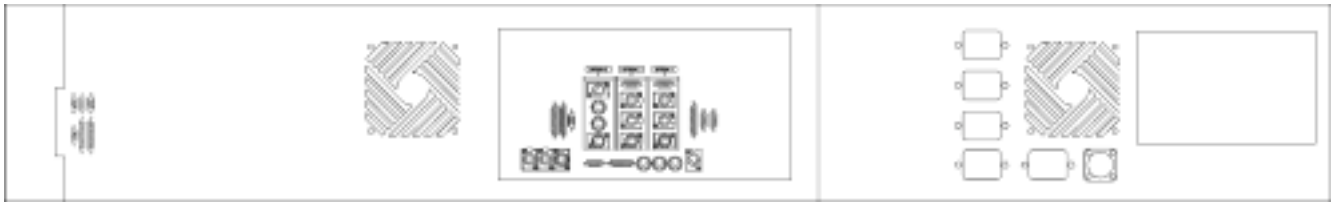
Un raccordement sur une alimentation inappropriée endommagerait irréversiblement le pupitre.

C'est la responsabilité de l'utilisateur de veiller à utiliser le VISION pour les utilisations prévues et de vérifier les équipements qui seraient raccordés au pupitre.

Le VISION est un équipement professionnel développé en vue d'une utilisation simple et aisée. Néanmoins, on fera appel à un personnel qualifié pour toute installation ou réparation.

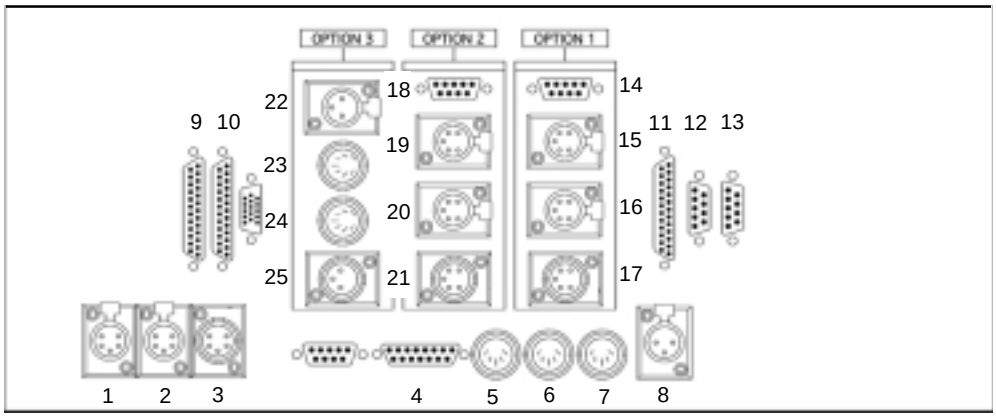
1.E Configuration du panneau arrière du pupitre





Vue arrière duVISION

En regardant vers l'arrière de l'appareil: groupes de connecteurs situés à droite.



1	DMX OUTPUT 1	Sorties des DMX 1 à 512	(connecteur XLR5-FX)
2	DMX OUTPUT 2	Sorties des DMX 513 à 1024	(connecteur XLR5-FX)
3	DMX INPUT 1	Entrée DMX 512	(connecteur XLR5-MX)
4	EXTERNAL LINES	10 entrées à distance contact fermé	(connecteur DA 15 S)
5	MIDI OUT	Sortie MIDI entièrement programmable	(connecteur 5 P-DIN- fem)
6	MIDI THRU	Liaison MIDI à travers le pupitre	(connecteur 5 P-DIN- fem)
7	MIDI IN	Entrée MIDI entièrement programmable	(connecteur 5 P-DIN- fem)
8	AUDIO IN	Niveau de 0 dB envoyé dans Audio IN	(connecteur XLR3-FX)
12	DESK A / B	Interrupteur de sélection A/B installé	(connecteur DE09 S)
13	DIM A / B	Interrupteur de sélectiondu DIM A/B installé	(connecteur DE09 S)

Connecteurs des cartes optionnelles

OPTION 1

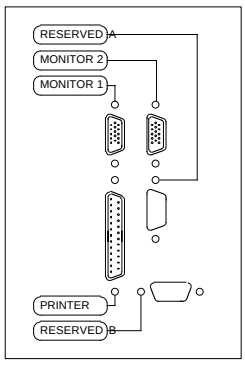
14	SYNC / SCREEN	Ligne data RS485 utilisée pour synchroniser deux VISION ou encore, ligne data utilisée pour un moniteur de contrôle	(connecteur DE09 S)
	configuration 1		
15	DMX out 2 b	Sortie supplémentaire (DMX 513-1024)	(connecteur XLR5-FX)
16	DMX out 1 b	Sortie supplémentaire (DMX 1-512)	(connecteur XLR5-FX)
17	Non utilisé		
	Setting 2		
15	REMOTE OUT	Sortie RS485 pour des équipements à distance	(connecteur XLR5-FX)
16	Non utilisé		
17	REMOTE IN	Entrée RS485 qui permet à des équipements à distance de contrôler VISION.	(connecteur XLR5-MX)

OPTION 2

18	SYNC / SCREEN	Ligne data RS485 utilisée pour synchroniser deux VISION ou encore, ligne data utilisée pour un moniteur de contrôle	(connecteur DE09 S)
19	DMX OUT 3	Sortie supplémentaire DMX 1024 - 1536	(connecteur XLR5-FX)
20	DMX OUT 4	Sortie supplémentaire DMX 1536 - 2048	(connecteur XLR5-FX)
21	DMX IN 2	Entrée supplémentaire DMX 513 - 1024	(connecteur XLR5-MX)

OPTION 3

22	SMPTE IN	Entrée time code SMPTE	(connecteur XLR3-FX)
23	INFRA-RED 1	Entrée 1 de la télécommande Infrarouge	(connecteur 7 P-DIN- fem)
24	INFRA-RED 2	Entée 2 de la télécommande Infrarouge	(connecteur 7 P-DIN- fem)
25	SMPTE THRU	Ligne SMPTE Time Code THRU	(connecteur XLR3-MX)

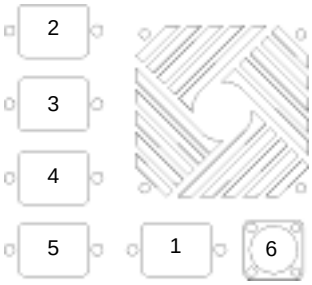


En regardant vers l'arrière de l'appareil: groupes de connecteurs situés à gauche.

1	SVGA	Sortie premier moniteur vidéo couleur	(connecteur DE09 S)
2	SVGA	Sortie deuxième moniteur vidéo couleur	(connecteur DE09 S)
3	PRINTER	Port parallèle pour l'imprimante	(connecteur DB25 S)

Le connecteur sériel 1 (COM 1) utilisé pour la souris ou le trackball et le connecteur du clavier sont installés sur la face avant de l'appareil, à côté du lecteur de disquette.

Electrical connecteurs

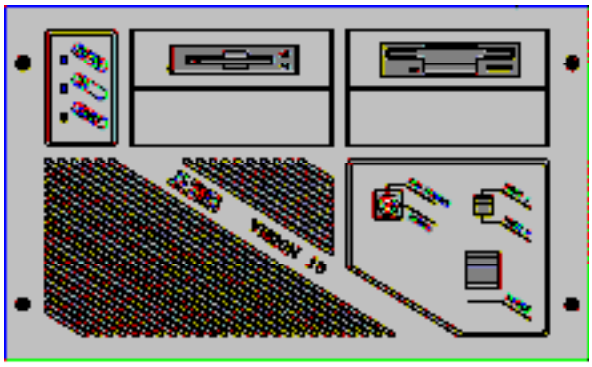


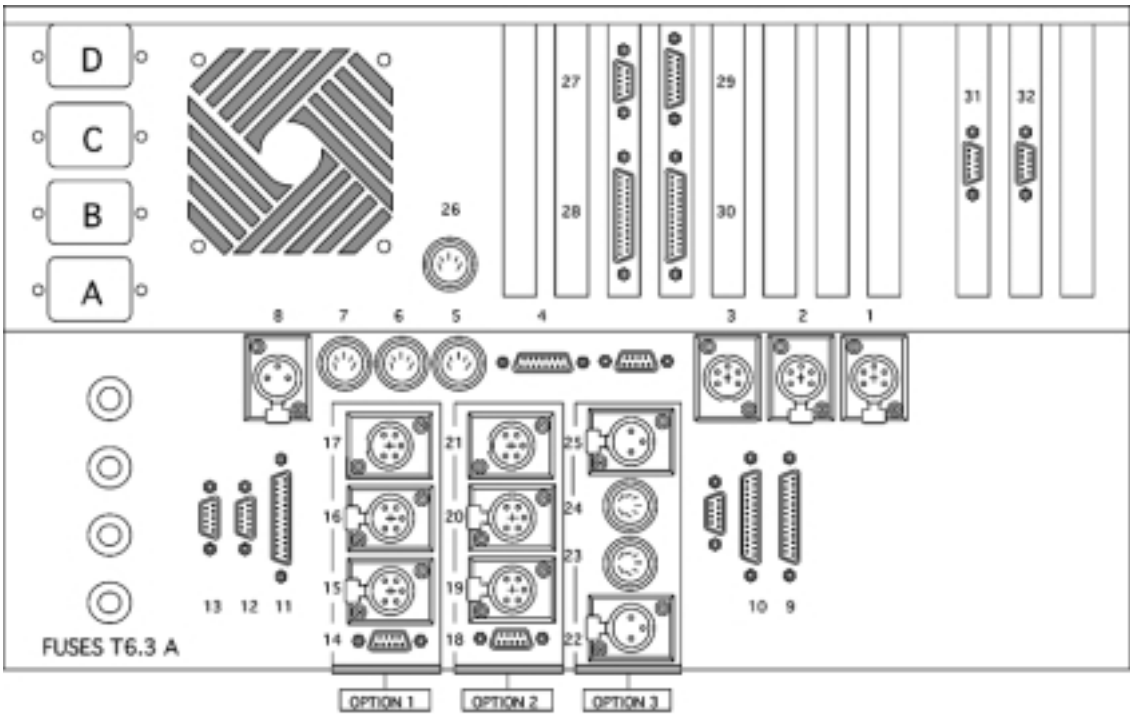
1	220 V INPUT		(connecteur IEC 320-C14)
2	220 V OUTPUT 1	Pour le moniteur 1	(connecteur IEC 320-C14)
3	220 V OUTPUT 2	Pour le moniteur 2	(connecteur IEC 320-C14)
4	220 V OUTPUT 3	Pour d'autres appareils	(connecteur IEC 320-C14)
5	220 V OUTPUT 4	Pour d'autres appareils	(connecteur IEC 320-C14)

Les sorties 1 à 4 sont allumées ou éteintes par l'interrupteur principal du pupitre.

6	REMOTE	Utilisé pour le contrôle à distance d'appareil (relais, contacteurs) via une ligne en bas voltage. Celle-ci est allumée ou éteinte par l'interrupteur principal du pupitre.	(connecteur.....)

1.F Configuration du panneau arrière du système de secours (Back-up 19”)





1	DMX OUTPUT 1	1 - 512 DMX outputs	(connector XLR5-FX)
1	DMX OUTPUT 1	Sortie des DMX 1 à 512	(connecteur XLR5-FX)
2	DMX OUTPUT 2	Sortie des DMX 513 à 1024	(connecteur XLR5-FX)
3	DMX INPUT	Entrée DMX 512	(connecteur XLR5-MX)
4	EXTERNAL LINES	10 entrées à distance contact fermé	(connecteur DA 15 S)
5	MIDI OUT	Sortie MIDI entièrement programmable	(connecteur 5 P-DIN)
6	MIDI TRHU	Liaison MIDI à travers le pupitre	(connecteur 5 P-DIN-)
7	MIDI IN	Entrée MIDI entièrement programmable	(connecteur 5 P-DIN)
8	AUDIO IN	Niveau de 0 dB envoyé dans Audio IN	(connecteur XLR3-FX)

Connecteurs des cartes optionnelles

OPTION 1

14 SYNC/SCREEN — Ligne data RS485 utilisée pour synchroniser deux VISION ou encore, ligne data utilisée pour un moniteur de contrôle (connecteur DE09 S)

configuration 1

15 DMX out 2 b — Sortie supplémentaire (DMX 513-1024) (connecteur XLR5-FX)
16 DMX out 1 b — Sortie supplémentaire (DMX 1-512) (connecteur XLR5-FX)
17 Non utilisé

configuration 2

15 REMOTE OUT — Sortie RS485 pour équipements à distance (connecteur XLR5-FX)
16 Non utilisé
17 REMOTE IN — Entrée RS485 qui permet à des équipements à distance de contrôler VISION. (connecteur XLR5-FX)

OPTION 2

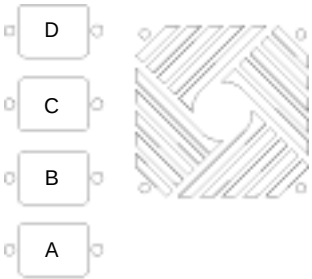
18 SYNC/SCREEN — Ligne data RS485 utilisée pour synchroniser deux VISION ou encore, ligne data utilisée pour un moniteur de contrôle (connecteur DE09 S)
19 DMX OUT 3 — Sortie supplémentaire (DMX 1024 - 1536) (connecteur XLR5-M)
20 DMX OUT 4 — Sortie supplémentaire (DMX 1536 - 2048) (connecteur XLR5-M)
21 DMX IN 2 — Entrée DMX 513 - 1024 (connecteur XLR5 MX)

OPTION 3

22 SMPTE IN — Entrée du time code SMPTE (connecteur XLR3-FX)
23 INFRA-RED 1 — Entée 1 (connecteur 7P-DIN-F)
24 INFRA-RED 2 — Entée 2 (connecteur 7P-DIN-F)

25 SMPTE THRU — Ligne time code SMPTE THRU (connecteur XLR3-Mx)
26 KEYBOARD — Connexion du clavier AZERTY ou QWERTY
27 COM 1 — Connecteur sériel 1
28 PRINTER — Port parallèle pour l'imprimante (connecteur DB25 S)
30 GAME — Port de jeu
31 SVGA — Sortie premier moniteur vidéo couleur (connecteur DE09 S)
32 SVGA — Sortie deuxième moniteur vidéo couleur (connecteur DE09)

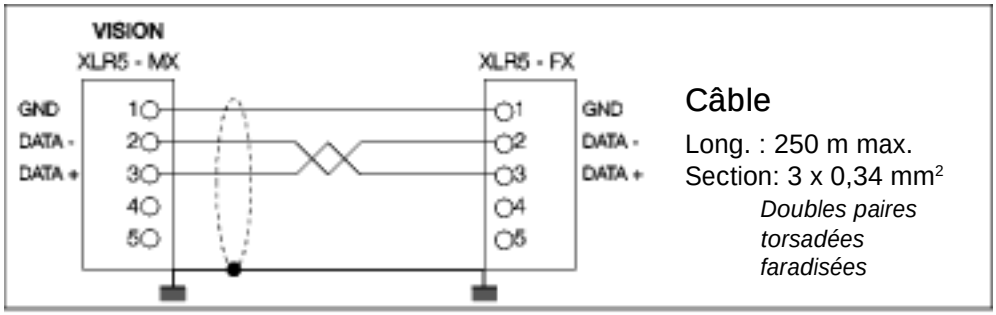
Connecteurs électriques



A 220 V INPUT — connecteur IEC 320- C14
B 220 V OUTPUT 1 — Pour le moniteur 1 — connecteur IEC 320- C14
C 220 V OUTPUT 2 — Pour le moniteur 2 — connecteur IEC 320- C14
D 220 V OUTPUT 3 — Pour d'autres appareils — connecteur IEC 320- C14

Les sorties B à D sont allumées ou éteintes par l'interrupteur principal du pupitre.

1.G Câblage d'interconnexion

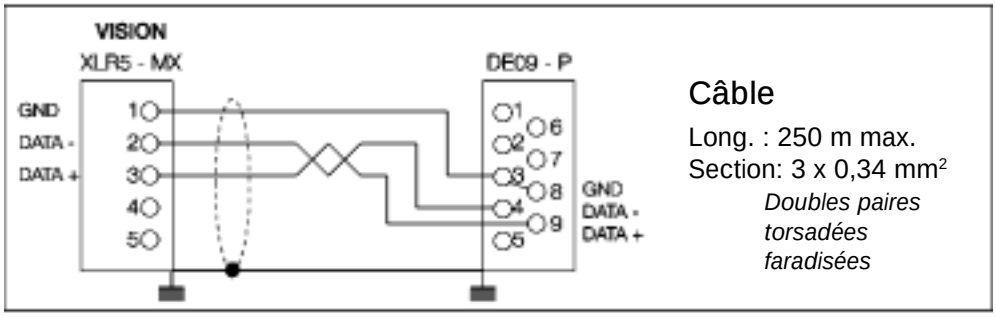


Câble

Long. : 250 m max.
Section: 3 x 0,34 mm²
Doubles paires torsadées faradisées

VISION avec

EUROPACK
DEMUX 24/48/60
DATA BOOSTER
MUX 120
MULTIPRO
POWER GELBUS 2

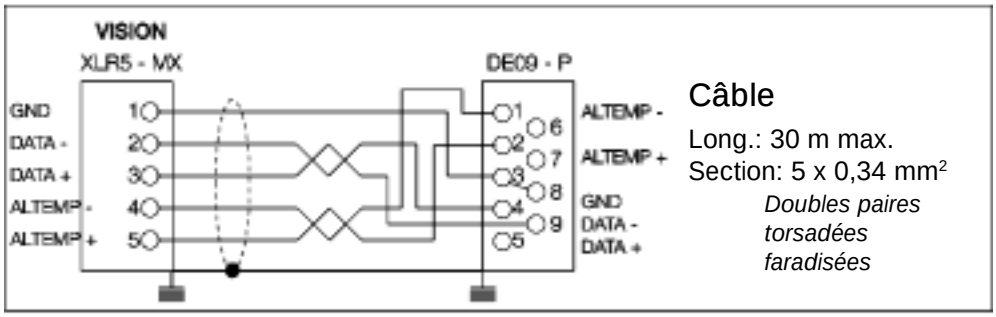


Câble

Long. : 250 m max.
Section: 3 x 0,34 mm²
Doubles paires torsadées faradisées

VISION avec

DEMUX 240



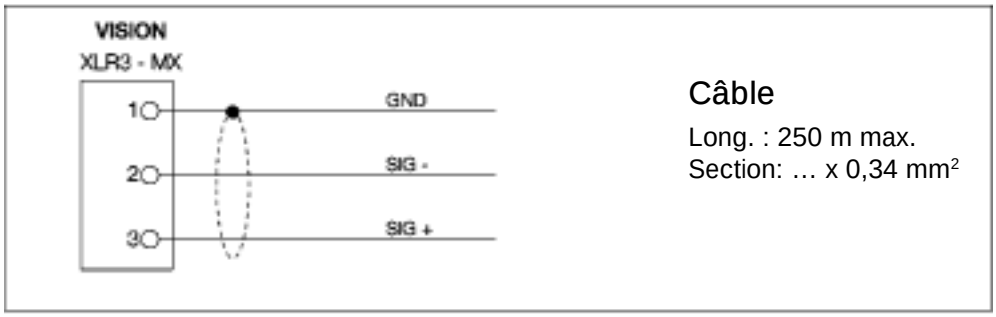
Câble

Long.: 30 m max.
Section: 5 x 0,34 mm²
Doubles paires torsadées faradisées

VISION avec

EURODIM

ALTEMP =
Alarme de Température

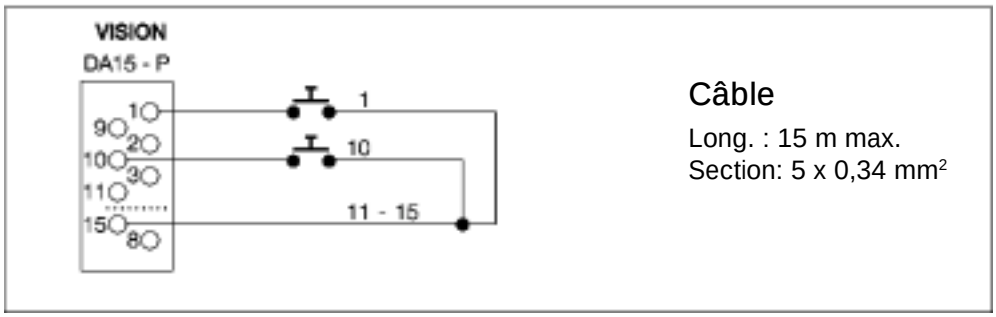


Câble

Long. : 250 m max.
Section: … x 0,34 mm²

VISION avec

AUDIO



Câble

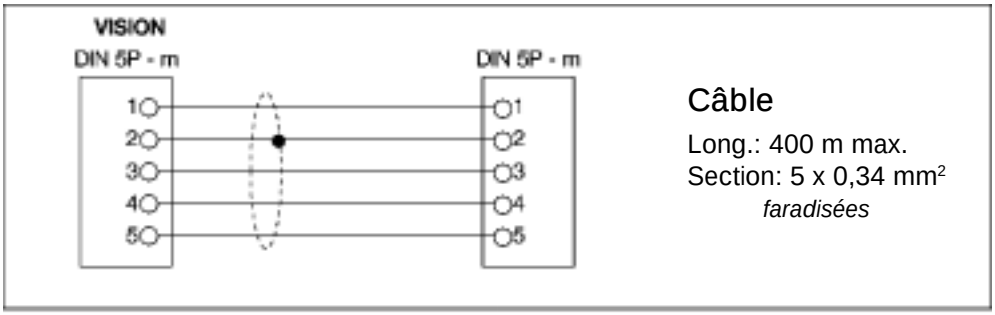
Long. : 15 m max.
Section: 5 x 0,34 mm²

VISION avec

Lignes externes

VISION avec

MIDI IN
MIDI THRU
MIDI OUT

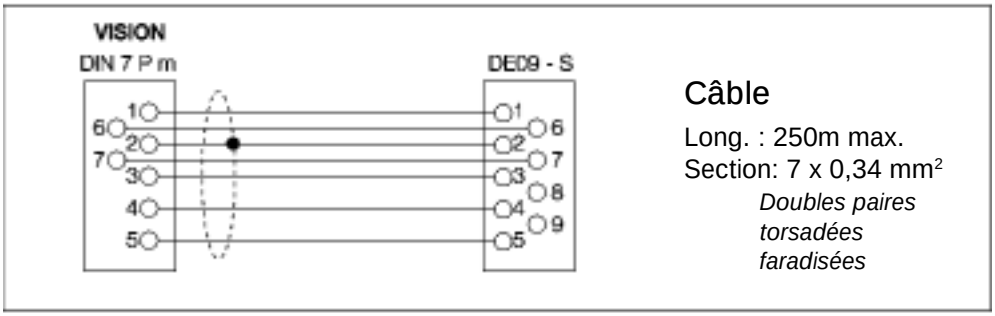


Câble

Long.: 400 m max.
Section: 5 x 0,34 mm²
faradisées

VISION avec

Récepteurs I.R.

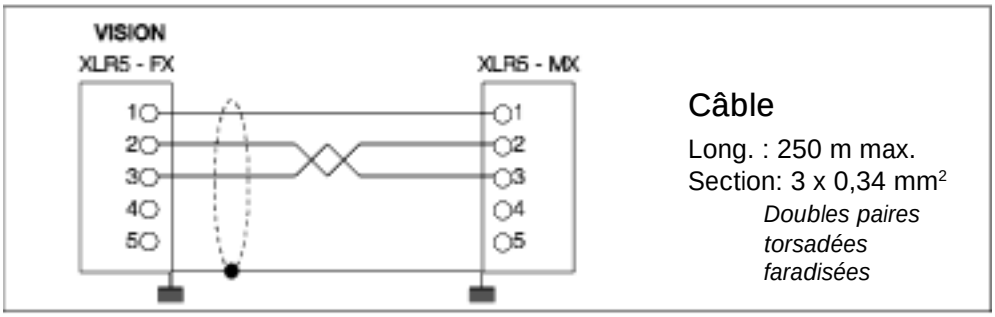


Câble

Long. : 250m max.
Section: 7 x 0,34 mm²
Doubles paires
torsadées
faradisées

VISION avec

Entrée DMX

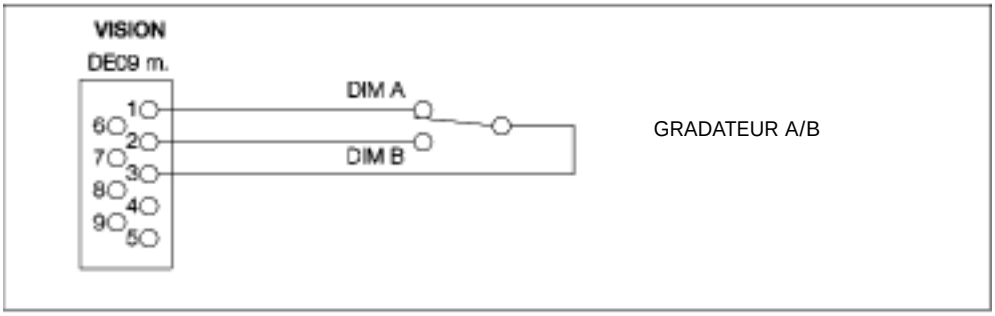


Câble

Long. : 250 m max.
Section: 3 x 0,34 mm²
Doubles paires
torsadées
faradisées

VISION

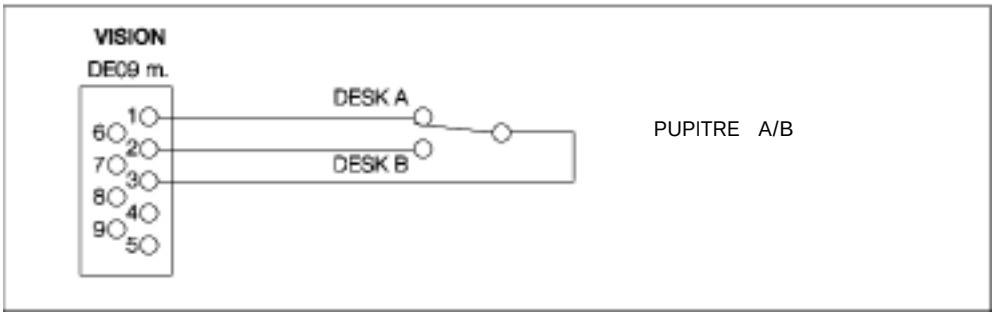
Interrupteur de sélection de gradateurs



GRADATEUR A/B

VISION

Interrupteur de sélection de pupitres



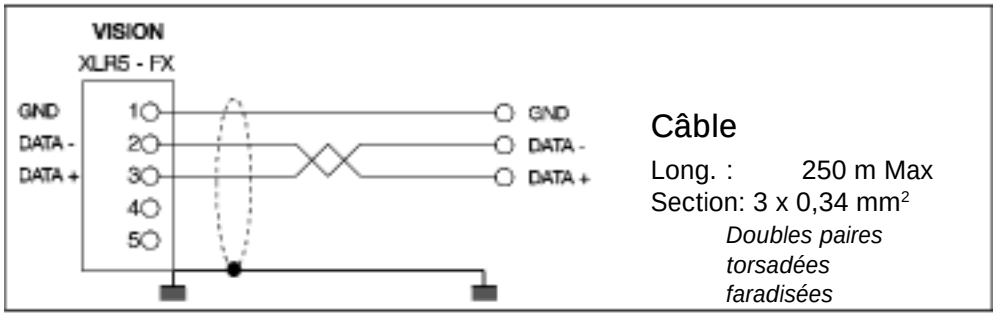
PUPITRE A/B

Câble

Long. : 250 m Max
Section: 3 x 0,34 mm²
Doubles paires torsadées faradisées

VISION

REMOTE OUT
RS485

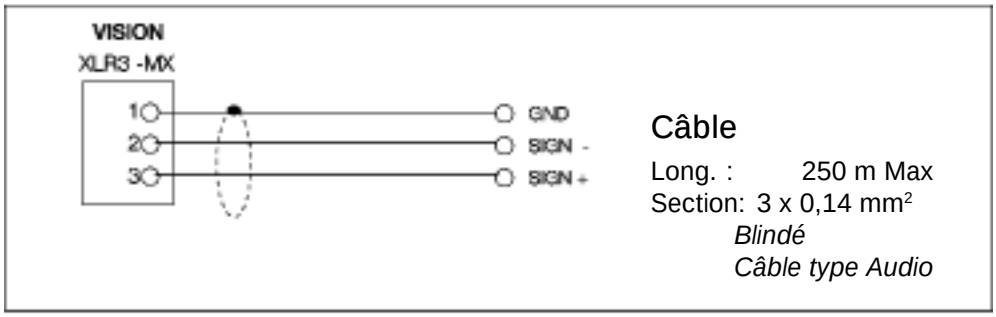


Câble

Long. : 250 m Max
Section: 3 x 0,34 mm²
Doubles paires torsadées faradisées

VISION

REMOTE IN
RS485

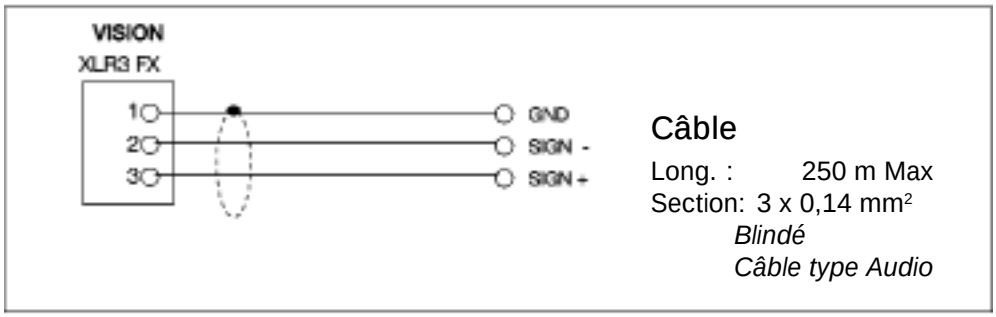


Câble

Long. : 250 m Max
Section: 3 x 0,14 mm²
Blindé
Câble type Audio

VISION

SMPTE OUT

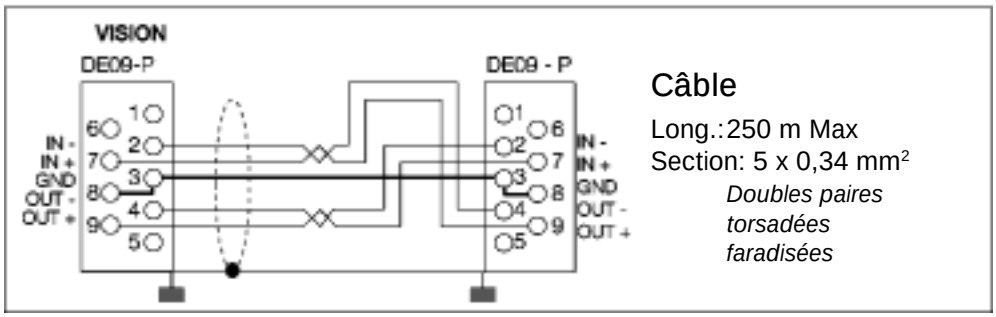


Câble

Long. : 250 m Max
Section: 3 x 0,14 mm²
Blindé
Câble type Audio

VISION

SMPTE IN



Câble

Long.:250 m Max
Section: 5 x 0,34 mm²
Doubles paires torsadées faradisées

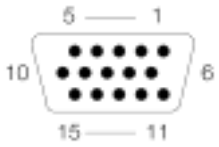
VISION

SYNC / SCREEN
RS485

MONITEUR

Câble signal -directement attaché au moniteur

- Entrée Vidéo
  Le connecteur 15-pin mini sub-D est sur le câble de signal de captation pour les VGA IBM, 8514A ou compatible avec des adaptateurs graphiques. Ci-dessous, la liste des assignations des pin



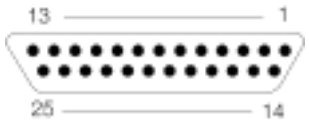
Pin No	Signal
1	Red Video
1	Video rouge
2	Video verte
3	Video bleue
4	Masse
5	EPS1
6	Masse rouge
7	Masse verte
8	Masse bleue
9	Pas de connexion
10	Masse Sync
11	Masse
12	Pas de connexion
13	H.Sync
14	V.Sync
15	Pas de connexion

- VISION : Mini D-Sub 15 femelle
- Câble : Mini D-Sub 15 mâle
- Longueur du câble : 1500 mm ± 20 mm
- Signal Video : Analogue 0.7 Vpp/ 75 ohm
  Signal de synchronisation positif
- SYNC séparée : Niveau TTL
- SYNC horizontal : positif / négatif
- SYNC vertical : positif / négatif

Imprimante

Connecteur en parallèle - Article LTP1 Standard (câble du type centronique)

- VISION : DB25-S femelle
- Cable : DB25-P mâle

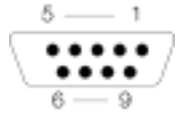


Pin No	Signal Name	Abreviation	Direction
1	Strobe	STROBE	Output
2	Data 0	DATA0	Output
3	Data 1	DATA1	Output
4	Data 2	DATA2	Output
5	Data 3	DATA3	Output
6	Data 4	DATA4	Output
7	Data 5	DATA5	Output
8	Data 6	DATA6	Output
9	Data 7	DATA7	Output
10	Acknowledge	ACK-	Input
11	Busy	BUSY	Input
12	Paper empty	PE	Input
13	Select	SLCT	Input
14	Auto feed	AUTO FEED-	Output
15	Printer error	PERROR-	Input
16	Initialize printer	INIT-	Output
17	Select input	SKCT IN-	Output
18-25	Ground	GND	

PORT SERIEL 1 (COM 1)

Souris (à l'avant du pupitre)

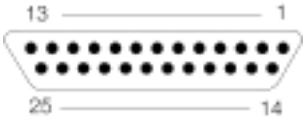
- VISION : DE09-S femelle
- Cable : DE09-P mâle



Pin No	Input	Output	Signal	Description
1	x		DCD	Récepteur d'informations
2	x		RXD	Récepteur d'informations
3		x	TXD	Transmission de données
4		x	DTR	Fin d'informations prête
5	x	x	GND	Signal GND
6	x	x	DSR	Installation de données prête
7		x	RTS	Demande à envoyer
8	x		CTS	Envoi autorisé
9	-	-	-	Non connecté

PORT SERIEL 2 (COM 2)

Digitalisation, PC…



- VISION : DB25-P mâle
- Cable : DB25-S mâle

Pin No	Circuit	Description
1	...	Masse de protection
2	TX	Données transmises
3	RX	Données reçues
4	RTS	Demande d'envoi
5	CTS	Envoi autorisé
6	DSR	Groupe de données prêtes
7	Sig.GND	Signal de masse (retour commun)
8	DCD	Détecteur de signal de ligne de réception
9	-	Réservé pour test de groupe de données
10	-	Réservé pour test de groupe de données
11	-	Non assigné
12	DCD2	Détecteur du signal de réception n2
13	CTS2	Détecteur du signal 2 d'émission
14	TX2	Transmission Signal élément timing
15	DB	Transmission de
16	SBB RX 2	Réception de données secondaire
17	DD	
18	-	Non assigné
19	RTS2	Demande d'envoi secondaire
20	DTR	Terminal de données prêts
21	CG	Détecteur de qualité de signal
22	RI	Indicateur de
23	CH/CI	Sélecteur de la vitesse du signal de données
24	DA	Transmission Signal element timing
25	-	Non assigné

1.H Installation du moniteur video

Afin d'éviter toute surchauffe, soyez sûr que les ouvertures
de ventilations des moniteurs soient dégagées.
Le moniteur ne peut être placé près d'une source de chaleur ou posé sur une surface non rigide qui obstruerait les ouvertures de ventilation disposées sous l'appareil.

Généralités

- Si l'image rendue paraît incorrecte, assurez-vous de la bonne position des boutons et interrupteurs.
- Le moniteur ne peut être ouvert que par un technicien qualifié.

Réglage du contraste

Réglage de la luminosité.

Réglage de la position horizontale de l'image

Réglage de la position verticale de l'image.

Réglage de la largeur de l'image.

Réglage de la hauteur de l'image.

Interrupteur ON - OFF

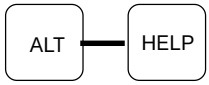
Spécification techniques

Image Tube	: Ultra VGA 14"
	dot pitch - 0.28 mm
	display area - 250 x 187 mm
Character Metrix	: 9 x 16 max
Bande passée	: 65 Mhz
Entrée Video	: 15 pin D-type connector, analogique.
Fréq. Hori.	: 31.5/37.8/49.09/49.3 Mhz.
Fréq. Vert.	: 50 - 100 Mhz.
Alimentation	: 90 - 264 Vac, 50/60 Mhz (interrupteur d'alimentation supplémentaire).
Poids	: 11 Kg.
Dimensions (mm)	: 356 (l) x 348 (h) x 380 (L).

1.I Initialisation du système (Cold Start)

Software RESET

Eteignez votre pupitre, poussez simultanément les touches “ALT” et “HELP” sur la platine “Special Functions”, ensuite allumez votre pupitre tout en poussant toujours les deux touches jusqu'au chargement complet du programme VISION.



Description des platines de contrôle

Sommaire

2.A. Platine des registres
- 2.A.1 Platine des registres 1 à 12 3
- 2.A.2 Platine des registres 13 à 24 4
  - 2.A.2.1. Touches du mode registre 4
- 2.A.3 Tableau des valeurs d'affichage des LEDS 5

2.B. Platine des circuits et mémoires
- 2.B.1 Clavier des circuits 6
- 2.B.2 Clavier des mémoires 7
- 2.B.3 Roue digitale 7
- 2.B.4 Clavier des fonctions 7
- 2.B.5 Affichage des LEDS sur les touches 8

2.C. Platine des registres de transfert 9

2D. Master général 10

2.E. Platine des fonctions spéciales 12
- 2.E.1 Effets spéciaux 12
- 2.E.2 Fonctions spéciales 13

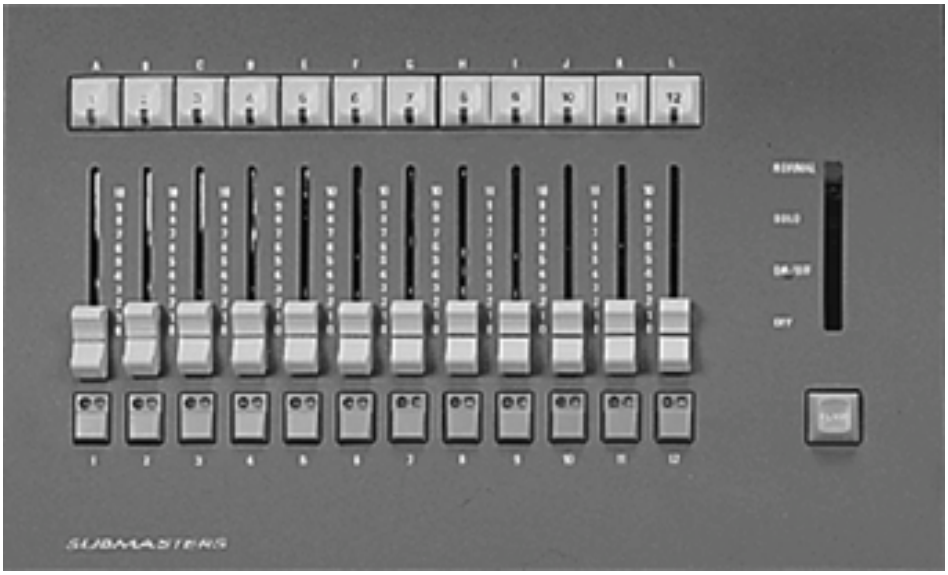
2.F Platine du contrôle des motorisations 14

2.A Platine des registres de travail

Les registres comprennent une série de potentiomètres qui possèdent chacun un certain nombre de fonctions différentes, suivant le mode dans lequel ils opèrent. Voyez plus loin les descriptions consacrées aux registres, chapitre 3.D et chapitre 6.

Les pages suivantes, vous donnent des schémas des différentes platines, accompagnés de brèves
description de leurs fonctions respectives.

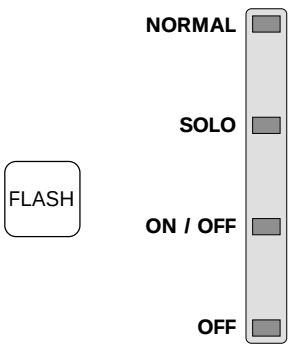
2.A.1 Platine des registres 1-12



12 boutons de flashage.
Référez-vous au tableau des significations des affichages lumineux (LED'S)

12 touches de sélection repérées de 1 à 12 auxquelles sont associées les lettres de A jusque L

2.A.1.1 Touches du mode flash



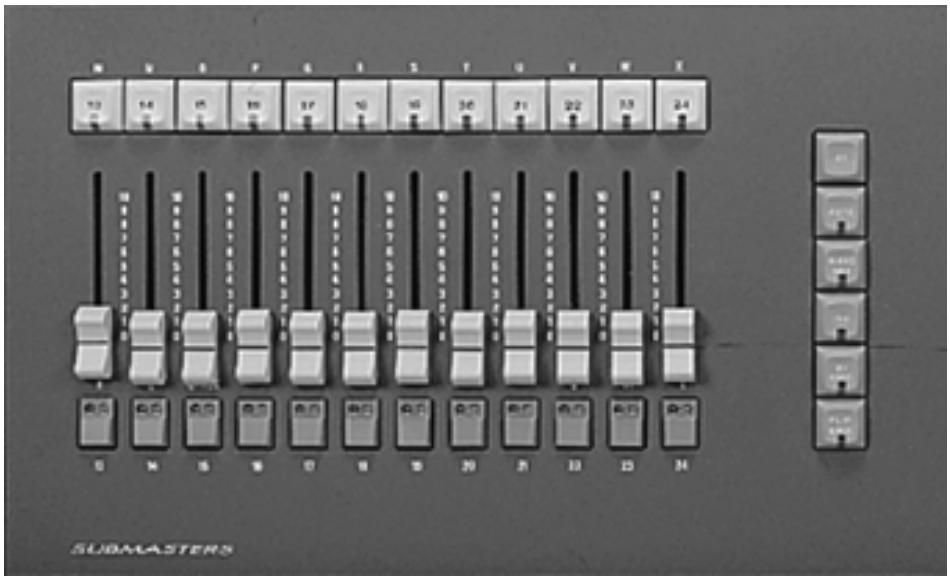
NORMAL : dans ce mode, dès la pression de la touche flash, les contenus du registre s'allumeront et s'éteindront aussitôt que vous relâcherez cette même touche.

SOLO : dans ce mode, uniquement les contenus de ce registre seront restitué à la sortie du pupitre.

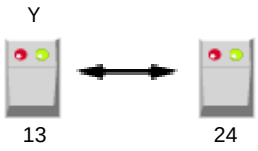
ON/OFF : dans ce mode, dès la pression de la touche flash, le contenu du registre s'allumera et ne s'éteindra qu'à la seconde pression de cette même touche.

OFF : désactive les fonctions flash.

2.A.2 Platine des registres 13 - 24



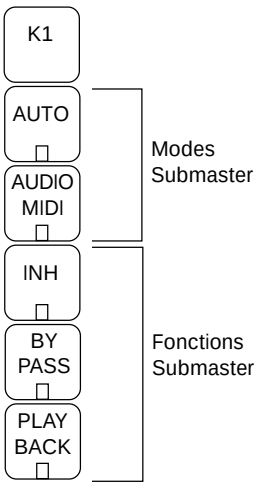
12 touches de flashage avec les valeurs alphanumériques de Y à ESPACE pour les touches de 13 à 15.



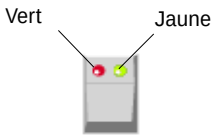
12 touches de sélection repérées de 13 à 24 auxquelles sont associées les lettres de M à X.

2.A.2.1 Touches du mode registre

K1	:	touche de réserve (peut être programmée)
AUTO	:	les registres sélectionnés deviennent des registres de restitution temporisés et utilisent les temps des mémoires, les temps programmés ou les temps par défaut.
AUDIO	:	les registres sélectionnés sont modulés par un signal audio.
MIDI	:	les registres sélectionnés peuvent être contrôlés par un signal MIDI externe.
INH	:	Les registres sélectionnés deviennent des registres de restitution soustractifs. Le contenu de ces registres sera soustrait à l'ensemble restitué soit par les autres registres, soit par les 2 registres de transfert.
BY PASS	:	Le contenu des registres sélectionnés sera restitué en priorité directement après l'atténuateur général et la touche de mise au noir instantané.
PLAYBACK	:	Réservé pour de futurs développements.



2.A.3 Signification des LED'S (affichage lumineux) .



SM Contenu	Intensités (mémoires, groupes, circuits)								
SM fonctions	STANDARD			INH			BY PASS		
SM mode	MAN	AUTO	AUDIO MIDI	MAN	AUTO	AUDIO MIDI	MAN	AUTO	AUDIO MIDI
Vert	off	(1)	off	on			on		
Jaune	off	off	on	flash			on		

(1) La led est allumée lorsque le registre est en mode temporisé (Auto).
Si un transfert temporisé est en cours, la led clignotera.

SM contenu	Effets					
SM fonctions	STANDARD			BY PASS		
SM mode	MAN	AUTO	AUDIO MIDI	MAN	AUTO	AUDIO MIDI
Vert	(2)	(2)	off	on		
Jaune	off	off	on	on		

(2) La led est allumée lorsque un effet est chargé dans le registre
Si un effet est en cours de transfert, la led clignotera.

2.B. Platine des circuits et mémoires

Cette platine permet toutes les manipulations d'attribution et de modification des intensités, des temps, des motorisations et des changeurs de couleurs, de la création de groupes et de librairies ainsi que de l'enregistrements de toutes ces éléments en mémoires.
Pour des informations complètes, voyez les chapitres 3.B., 6.C. jusque 6.F. ainsi que 6.I. jusque 6.K.

2.B.1 Clavier des circuits

0 □ ◄► 9 □ Numéros de circuits de 0 à 9

• Permets d'entrer les pourcentages d'intensités.

FF Intensité à 100% (plein feu).

+5% Ajouter 5% aux circuits sélectionnés.

-5% Retrancher 5% aux circuits sélectionnés.

00 Intensités à 00%

AT % (à) est utilisé après un circuit pour spécifier que l'entrée d'une intensité va être donnée.

LAST (dernier); sélection précédente ou dernier circuit d'un groupe.

NEXT (suivant); circuit suivant en progression arithmétique.

ALL Permet de sélectionner instantanément et à la fois, tout un groupe de circuits pour modifications.

RET Retour à l'intensité précédente.

- Permet d'exclure un circuit d'un groupe sélectionné.

THRU (jusqu'à); Inclus la sélection de tous les circuits compris entre 2 numéros de circuit sélectionné.

+ Ajoute un circuit à une sélection

CLEAR Supprime la dernière entrée. Annulation d'une manoeuvre.

2.B.2 Clavier des mémoires

0 → 9 : Mémoires ‘numéro 0 jusqu’au numéro 9.

•
Construction de mémoires point.

UP TIME
Accès au temps de montée exprimé en minutes et en secondes.

WAIT TIME
Accès aux temps d’attente à la montée et à la descente exprimé en minutes et en secondes.

DOWN TIME
Accès au temps de descente exprimé en minutes et en secondes.

LAST
Dernière mémoire sélectionnée ou dernière mémoire d’un groupe.

NEXT
Mémoire suivante dans une progression.

MACRO
Exécution d’une macro.

-
Permet d’exclure une mémoire d’une sélection.

THRU
Sélectionner un groupe de mémoires.

+
Ajouter une mémoire à une sélection.

CLEAR
Annulation de la dernière entrée.

K…
Touches programmables

SOLO
Permet d’envoyer un circuit seulement.

TEST
Permet l’envoi d’un test, des circuits utilisés en séquence automatique.

LOOP N°
Chargement d’une boucle programmée au préalable.

CHAS N°
Permet d’appeler un numéro de chenillard.

EFF N°
Permet d’appeler un numéro d' effet spécial.

GROUP
Sélectionne un numéro de groupe.

DIM
Sélectionne les numéros de gradateurs durant le patch.

DIM LAW
Sélectionne l’une des 10 courbes disponibles.

MC LIB
Touche d’accès à la librairie des projecteurs motorisés.

COLOR
Touche de contrôle des changeurs de couleurs.

PART LOAD
Chargement partiel d'une mémoire.

ERASE
Permet d’effacer le contenu des registres, groupes, assignations, ...

LOAD
Charge une mémoire ou un groupe dans un registre.

REC MEM
Enregistrement en aveugle du contenu d’un champ de travail sélectionné.

SUM
REC LIVE
Enregistrement de la somme de toutes les sorties étant pris en compte la position du Master Général et de la touche de mise au noir (black out).

on previous ADB products

FREE
Libère les circuits capturés en mode LIVE.

2.B.3 Roue digitale

Cette roue intègre des éléments de haute qualité optique qui permettent un contrôle précis des intensités des éléments sélectionnés, circuits, groupes, mémoires...

2.B.4 Clavier des fonctions

LIVE
SUM
Sélection du mode LIVE (à la sortie DMX out du pupitre).
Appelé SUM sur de précédents produits ADB.

EDIT MEM
SMM
Permet des modifications en aveugle; MEM
Appelé SMM sur de précédents produits ADB.

2.B.5 Signification des LED'S (affichage lumineux) .
Les leds se trouvant sur les touches "GROUP", "DIM", "DIM LAW", "COLOR", "AT" ,"LOOP n°", "CHAS N°", "EFF N°", "MC LIB" indiquent le mode opératoire dans lequel se trouve le clavier numérique des circuits.
Ces leds ne s'allument jamais simultanément.

Si la LED se trouvant sur la touche est allumée :

- GROUP : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un de numéro de groupe
- DIM : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un de numéro de gradateur
- DIM LAW : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un de numéro de courbe de gradation.
- AT(%) : signifie que le clavier est utilisé pour attribuer une intensité.
- LOOP N° : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un numéro de boucle.
- EFF N° : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un numéro d'effet.
- CHAS N° : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un numéro de chenillard.
- MC LIB : signifie que le clavier est utilisé pour entrer un numéro de libraire de contrôle de mouvement.

Les Leds "UP TIME", "WAIT TIME", "DOWN TIME" sont allumées lorsque le clavier numérique des mémoires est utilisé pour attribuer un temps de montée, un temps d'attente ou un temps de descente.

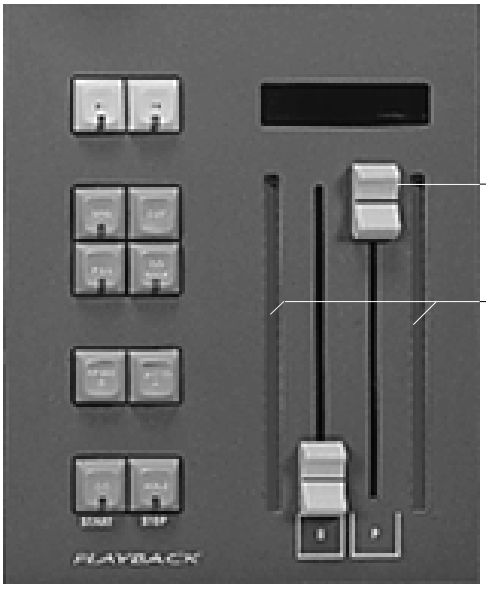
Les Leds "LOAD", "REC MEM", "REC LIVE" informent du statut de la mémoire sélectionnée :
si l'opérateur veut écraser une mémoire existant les leds "REC MEM" et "REC LIVE" clignotent.

La Led "ERASE"
Cette led clignote dès la première pression de la touche "ERASE".

La Led "LIVE" (SUM)
Cette led est allumée lorsque le mode LIVE est sélectionné.

2.C Platine des registres de transfert

Cette platine propose toutes les fonctions de transfert.
Lorsque les mémoires auront été crées, elles pourront être restituées avec tout leurs paramètres par la manipulation d'un seul bouton situé sur la platine des registres de transfert.
Pour les informations complètes, reportez-vous aux chapitres 3.H et 7.



S= scène
P= préparation

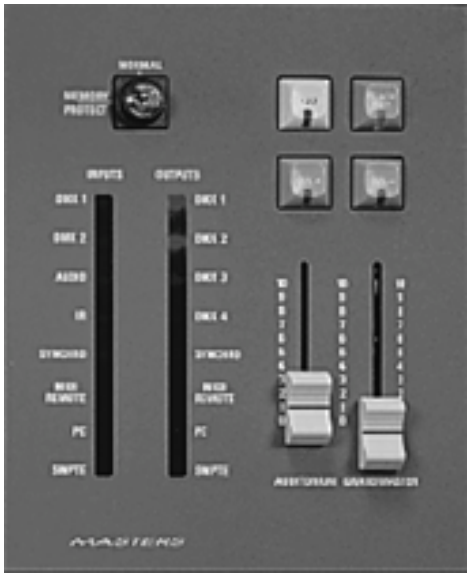
Potentiomètres linéaires de haute qualité

Affichage thermomètre

S	Touche de sélection du registre scène du transfert.
P	Touche de sélection du registre préparation du transfert.
SEQ	Active ou désactive le mode séquentiel qui est l'appel automatique de la mémoire suivante (dans l'ordre des nombres croissants).
PILE	(Empiler) Permet l'empilement de mémoires.
CUT	Réalise un transfert instantané (brusque).
GO BACK	Permet de revenir à l'état précédant.
SPEED -	Permet, en cours d'exécution d'un transfert, de ralentir sa vitesse.
SPEED +	Permet, en cours d'exécution d'un transfert, d'accélérer sa vitesse.
GO	Démarre le transfert.
HOLD	Arrête momentanément l'exécution automatique d'un transfert.

2.D. Platine du Potentiomètre Général (Grand Master)

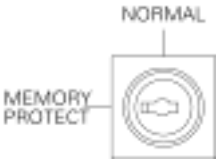
Les éléments de cette platine affectent directement la sortie de l'ensemble du pupitre et donne aussi des indications à propos de toutes les communications en entrée ou en sortie. Pour les informations complètes, reportez-vous aux chapitres 3.K et 4.



2.D.1 Signification des indications de statut

DMX OUT 1	Confirme que le signal DMX 1 sort bien du Vision (1-512).
DMX OUT 2	Confirme que le signal DMX 2 sort bien du Vision (513-1024)
DMX OUT 3	Confirme que le signal DMX 3 sort bien du Vision (1024-1536), si l'option est installée.
DMX OUT 4	Confirme que le signal DMX 4 sort bien du Vision (1024-1536), si cette option est installées.
DMX IN 1	Confirme que le signal DMX 1 est bien reçu par le Vision.
DMX IN 2	Confirme que le signal DMX 2 est bien reçu par le Vision si l'option est installée.
IR	Confirme que le signal de infrarouge est bien reçu, si l'option est installée.
PC OUT	Réservé pour de futurs développements.
PC IN	Réservé pour de futurs développements.
SYNCHRO OUT	Confirme que 2 systèmes sont bien liés entre eux et que le signal RS485 est bien transmit.
SYNCHRO IN	Confirme que 2 systèmes sont bien liés entre eux et que le signal RS485 est bien reçu.
MIDI REMOTE OUT	Confirme que la communication MIDI est opérationnelle en sortie.
MIDI REMOTE IN	Confirme que la communication MIDI est opérationnelle en entrée.
SMPTE OUT	Réservé.
SMPTE IN	Confirme que le code SMPTE est reçu.

2.D.2 Platine des touches de fonction

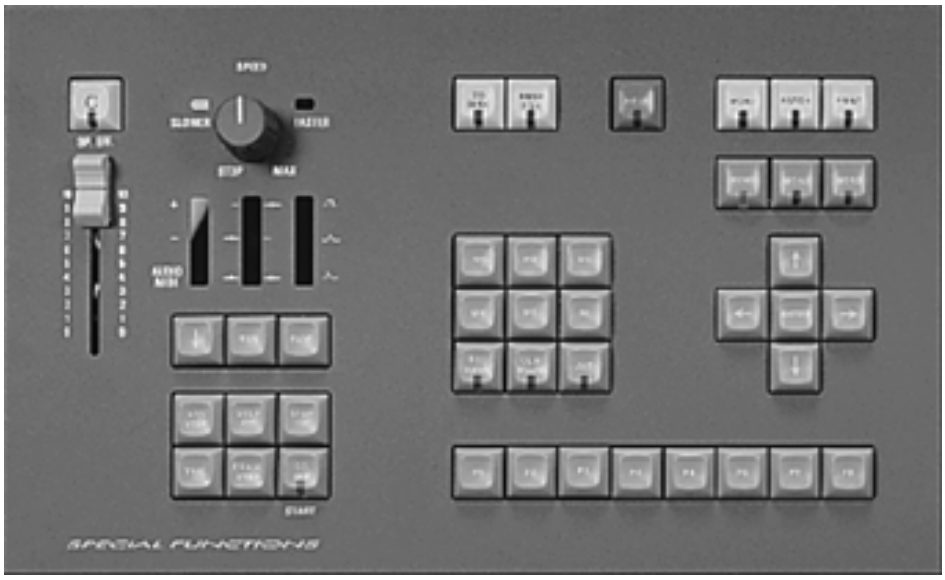


La clef en position “memory protect” (protection des mémoires) assure qu’aucune information de quel type que ce soit, ne peut être enregistrée. Seules, les informations, précédemment enregistrées pourront être relues et rejouées.
La position de clef ”normal” permet un accès direct à toutes les fonctions.

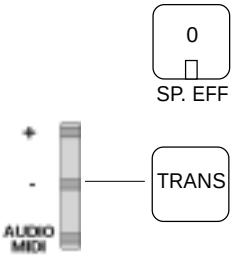
AUD	Permet de sélectionner l’écran auditorium (liste des circuits compris dans le mode auditorium).
BLACK OUT	Touche de mise au noir (black out).
OVE +	Permet de surpiloter la valeur maximum du potentiomètre "Grand Master" de manière à augmenter la valeur des circuits qui ne sont pas encore à 100%.
OVE -	Permet de revenir en douceur à la valeur normale plein feu (FF).

2.E Platine des fonctions spéciales

Cette platine permet à l'utilisateur de créer rapidement des chenillards ou des effets spéciaux.
L'utilisateur a également accès sur cette platine à toutes les fonctions du menu, aux macros et à toutes les autres fonctions avancées du VISION.
Pour les informations complètes, reportez-vous aux chapitre 9.

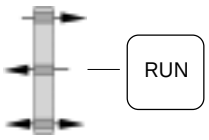


2.E.1 Effets spéciaux.

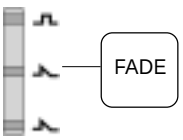


Réservé.

Sélectionne le type d'allumage de l'effet: positif, négatif ou progressant sur base d'un signal audio ou MIDI.



Permet de choisir la direction de l'effet: vers la gauche, vers la droite ou balancé



Permet de sélectionner le profil de passage d'un pas à l'autre de l'effet (brusque, fondu ou en dent de scie)

Mène au pas précédant.

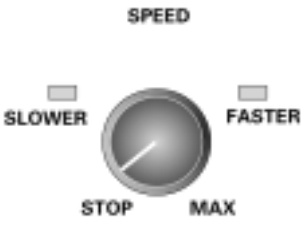
Mène au pas suivant.

Ajoute un pas à un pas déjà sélectionné.

Sélectionne un type d'effet.

Efface le contenu d'un pas ou le pas complet.

Démarre l'effet.



Permet la modification de la vitesse d'exécution d'un effet, d'un chenillard ou d'un loop qui tournent.

2.E.2 Fonctions spéciales.

F1 ⟷ F8 — Les 8 touches de fonctions spéciales changent d'attribution en fonction des sélections effectuées sur les panneaux des modules de contrôle.

→ — Bouge le sélecteur de l'écran vers la droite.

← — Bouge le sélecteur de l'écran vers la gauche.

↑ — Bouge le sélecteur de l'écran vers le haut.

↓ — Bouge le sélecteur de l'écran vers le bas.

ENTER — Confirme une sélection.

TO DISK — Permet le stockage sur disquette du spectacle.

FROM DISK — Permet le chargement dans le pupitre d'informations préalablement stockées.

HELP — Donne une assistance instantanée.

MENU — Accès à une série de fonctions supplémentaires optimalisant le système ou le travail de chaque opérateur.

PATCH — Permet d'accéder au mode patch.

PRINT — Permet d'accéder au mode impression.

REC KEY — Permet d'enregistrer en temps réel une succession de touches.

CLIP BOARD — Réservé.

MON1 ⟷ MON3 — Une touche pour chacun des 3 moniteurs .
MON x Permet à l'utilisateur de sélectionner quel contenu doit affiché sur quel écran

M1 ⟷ M6 — Donne un accès direct à 6 macros programmée par l'utilisateur

ALT — Touche de basculement utilisée en association avec d'autres touches.

Platine de contrôle des motorisations

Cette platine donne accès à tous les paramètres du contrôle des motorisations.
Pour les informations complètes, reportez-vous au chapitre 11 .

Premiers pas dans Vision

Contents

3.A Notes sur les moniteurs 3

3.B Notes sur les champs de travail 3
- 3B.1 Fonctions du clavier 4
  - 3.B.1.1 Clavier des circuits 4
  - 3.B.1.2 Roue digitale 4
  - 3.B.1.3 Clavier des mémoires 5

3.C Notes sur le patchage 6

3.D Notes sur les registres 6
- 3.D.1 Modes des boutons de flash 7
- 3.D.2 Modes des registres 7
  - 3.D.1.1 Auto 7
  - 3.D.1.2 Audio / Midi 7
  - 3.D.1.3 Inhibition 7
  - 3.D.1.4 Bypass 7
  - 3.D.1.5 Playback 7
  - 3.D.1.6 Temps par défaut 7

3.E Notes sur les groupes 8

3.F Notes sur les enregistrements 9
- 3.F.1 des mémoires 9
- 3.F.2 des différents éléments des mémoires 9
  - 3.F.2.1 REC MEM 9
  - 3.F.2.2 REC LIVE 9
  - 3.F.2.3 Enregistrement des temps 9
  - 3.F.2.4 Temps d’attente 9
  - 3.F.2.5 Temps par défaut 9

3.G Notes sur les chargements 10

3.H Notes sur les registres de restitution 11
- 3.H.1 Fonctions du clavier 11
- 3.H.2 Tableau des différentes syntaxes 11

3.I Notes sur le mode LIVE 12

3.J Notes sur la platine des effets spéciaux 12

3.K Notes sur l’auditorium 12

3.L Notes sur les fonctions du menu 12

3.M Comment enregistrer les effets lumineux 12

3.A Notes sur les affichages des moniteurs

- Par défaut, le moniteur 1 affiche les contenus du champs de travail sélectionné.
- Si une série de registres sont sélectionnés, les contenus du premier registre de cette série seront affichés.
- Par défaut, le moniteur 1 affiche les contenus de toutes les sorties : LIVE - après le Général Master.
- A chaque fois qu'il sera fait mention dans ce manuel, d 'affichages de textes ou de couleurs, ces textes et ces couleurs seront ceux programmés par défaut par le fabricant.
  Nous vous conseillons de bien vous familiariser avec ces palettes de couleurs par défaut avant de programmer vos propres couleurs.
  Lorsque vous changer de couleurs, assurez de ne pas avoir perdu certaines informations.

3.B Notes sur les champs de travail

- "Champs de travail" ("Working field") se réfère à toutes les section du Vision auxquelles vous accéder par les boutons de sélection blancs : soit les champs des REGISTRES, REGISTRES DE TRANSFERT (PREPARATION ou SCENE), LIVE, L'EDITEUR DE MEMOIRES et d'une certaine manière l'Auditorium;
- Pour entrer dans un champs de travail, poussez la touche de sélection qui lui est associée.
  Le champs de travail précédant est alors automatiquement dé-sélectionné.
- Il est possible de sélectionner une série de registres comme champs de travail.
- Toutes les fonctions de base, exposées dans la liste suivante, s'exécutent exactement de la même manière dans tous les champs de travail. Ces fonctions sont décrites de manière détaillée dans le chapitre 6 consacré aux REGISTRES. Remarquez que dans le champs Auditorium, seule la fonction sélection de circuits agit.
- Pour attribuer des temps à un champs, poussez le bouton nécessaire, entrez les temps en secondes ou en secondes et minutes et poussez ensuite à nouveau le bouton des temps pour confirmer l'opération. Cette opération permet d'attribuer un temps au contenu du registre sélectionné, mais pas de mémoriser un temps à l'éventuelle mémoire qui s'y trouverait chargée.
- Si vous souhaitez attribuer des temps de montée et de descente identiques, poussez le bouton des temps de montée (UP TIME), entrez le temps et confirmez avec le bouton de TEMPS DE DESCENTE (DOWN TIME).
  Même règles de mise pour attribuer des temps d'attente identiques.

3.B.1 Fonctions claviers

3.B.1.1 Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont disponibles :

	Numéros 0 à 9 inclus
FF	Intensité à 100%; plein feu.
LAST	Sélection précédente ou dernier circuit d'un groupe.
NEXT	Circuit suivant dans la progression arithmétique.
ALL	Sélection de tous les circuits différents de zéro dans le champ de travail ou lors de l'appel d'une mémoire pour modification.
RET	Retour à l'intensité précédente.
-	Permet d'exclure un circuit d'un groupe sélectionné.
+	Ajoute un circuit à une sélection
THRU	Sélection d'un groupe de circuits (ou de registres)
CLEAR	Supprime la dernière entrée. Deux frappe de la touche annule tout.
ENTER	Valide une opération
•	Permets d'entrer des intensités ou des mémoires décimales.
AT	Est utilisé après un circuit pour spécifier qu'une valeur d'intensité va être attribuée.
00	Intensité à 00%.
+ 5%	Ajouter 5% aux valeurs existant des circuits sélectionnés.
- 5%	Retrancher 5% aux valeurs existant des circuits sélectionnés.

En plus, situées au-dessus du clavier des circuits, les touches suivantes donnent un accès direct aux fonctions suivantes :

SOLO	Seul le circuit sélectionné se retrouve en sortie.
TEST	Permet l'envoi d'un test, en séquence automatique, des circuits utilisés.
LOOP N°	Sélection du numéro de loop; ex : LOOP N° 5
CHAS N°	Sélection du numéro de chenillard; ex : CHAS N° 5
EFF N°	Sélection du numéro d'un effet spécial; ex : CHAS N° 5
GROUP	Sélection d'un numéro de groupe.
DIM	Sélection des numéros de gradateurs durant le patch.
DIM LAW	Sélection de l'une des 10 courbes disponibles.
MC LIB	Sélection de l'accès à la librairie des projecteurs motorisés.
COLOR	Accès aux fonctions des changeurs de couleurs.

Un affichage par LED juste au-dessus du clavier des circuits indique les numéros de circuits sélectionnés et un affichage plus grand situé sur la partie arrière du Vision indique les contenus de chaque champs de travail.

3.B.1.2 Roue digitale

Cette roue qui intègre un encodeur optique de haute qualité
peut être utilisée avec les claviers mémoires et circuits.
Au-dessus de cette roue se trouvent trois touches :

FREE	Libère les circuits capturés par le mode LIVE
LIVE	Sélectionne le mode live
EDIT MEM	Entre dans l'éditeur de mémoires pour des modifications en aveugle

Un affichage par LED indique les intensités sélectionnée à la roue

3.B.1.3 Le clavier des mémoires

Le clavier est pourvu des fonctions suivantes

	Numéros 0 à 9
BANK	Touche de sélection des banques
LAST	Dernière mémoire sélectionnée ou dernière mémoire d'un groupe.
NEXT	Mémoire suivante dans une progression.
Kx	Touche programmable par l'utilisateur
MACRO	Permet l'exécution d'une macro.
-	Permet d'exclure une mémoire d'une sélection.
THRU	Permet de sélectionner un groupe de mémoires.
+	Permet d'ajouter une mémoire à une sélection.
CLEAR	Annulation de la dernière entrée
ENTER	Valide une opération
•	Permet la construction de mémoires point.
UP TIME	Permet l'accès au temps de montée exprimé en minutes et en seconde
WAIT TIME	Permet l'accès aux temps d'attente à la montée et à la descente exprimés en minutes et en secondes.
DOWN TIME	Permet l'accès au temps de descente exprimé en minutes et en secondes.
ENTER	Valide une opération

En plus, juste au-dessus du clavier des mémoires se trouvent des touches permettant l'accès direct aux fonctions suivantes :

Kx	Touche programmable par l'utilisateur
ERASE	Permet d'effacer le contenu d'un champs de travail
LOAD	Charge une mémoire ou un groupe dans un registre.
REC MEM	Enregistre une mémoire en aveugle
REC LIVE	Enregistrement de la somme de toutes les sorties du pupitre
COPY	Pour copier des data d'un endroit vers un autre
ERASE	Pour effacer le contenu d'un registre
PART LOAD	Charge partiellement une mémoire

3.C Notes sur le patch

- Patcher est la manière d'assigner quels circuits VISION 10 contrôleront quels gradateurs ou quels autres instruments.
- Il est préférable d'établir votre patch avant de commencer la création de l'éclairage.
- VISION 10 affiche le patch au choix de l'opérateur :
  soit GRADATEURS vers CIRCUITS
  soit CIRCUITS vers GRADATEURS.
- Un circuit peut contrôler plus d'un gradateurs .
- Via le patch, il est également possible d'attribuer des courbes de graduation à un ou tous les gradateurs.
  Par exemple vous vous pouvez attribuer une courbe de 120V. à certain gradateurs ou une courbe particulière au Fluorescent de manière à ce que leur graduation suivent parfaitement la graduation linéaire d'une lampe à incandescence.

3.D Notes sur les registres

- Un registre dans son mode le plus simple, est un champs de travail qui peut être utilisé pour créer des états lumineux ou pour conserver momentanément des états, des mémoires, des groupes ou des effets enregistrés au préalable.

- Des états lumineux sont crées en utilisant le sélecteur décrit plus haut et les outils d'intensité et de temps

3.D.1 Modes des boutons de flash

En fonction du mode, le bouton de flash d'un registre agit différemment :

Normal	flashage momentané des contenus d'un registre ou touche de départ et d'arrêt de l'effet spécial chargé dans le registre.
Solo	flashage momentané des contenus d'un registre à l'exclusion de tout autre circuit.
On/Off	le bouton de flash est dans ce cas un interrupteur qui envoie ou non sur scène les contenus du registre proportionnellement à la valeur du potentiomètre de ce registre.
Off	désactive les touches de flash.

3.D.2 Modes des registres

3.D.2.1 Auto

Dans le mode AUTO, le registre devient un registre de restitution temporisé.
Si des circuits ou des groupes sont chargés, les temps par défaut seront pris en compte.
Si une mémoire est restituée, les temps de la mémoire seront pris en compte.
Tout autres temps peuvent être assignés au registre avec ou sans ré-enregistrement de la mémoire.
Le bouton de flash permet le démarrage de la restitution temporisée du contenu de ce registre. Il est toujours possible de démarrer et de contrôler manuellement la restitution par l'action du potentiomètre.

3.D.2.2 Audio / Midi

En MODE AUDIO / MIDI , les contenus du registre répondent au signal d'entrée audio ou midi. La sensibilité de la réponse dépend de la position du potentiomètre du registre.

3.D.2.3 Inhibition

En MODE INHIBITION, le contenu du registre, en fonction de la position du potentiomètre, servira à contrôler les intensités de sortie des circuits identiques à ceux du registre inhibé mais issus à ce moment d'un autre registre ou des transferts.
Ainsi un registre en mode inhibition contenant tous les circuits, agit comme potentiomètre de tous les registres, y compris les registres de transfert; ne seront pas pris en compte, les circuits capturés par le mode Live ou ceux contenus dans un registre affecté du mode BY-PASS.
En mode inhibition , la LED jaune du bouton de flash clignote pour indiquer que ce registre est basculé en mode inhibition.

3.D.2.4 BY-PASS

En mode BY-PASS, le contenu du registre, en fonction de la position du potentiomètre, est envoyé directement en sortie. Les intensités passent au-dessus de toutes les autres commandes y compris le mode LIVE, l'Auditorium, le Master Général et la touche de mise au noir (Black Out).
En mode by-pass , la LED jaune du bouton de flash est allumée pour indiquer que ce registre est basculé en mode bypass.

3.D.2.5 Playback

Réservé pour de futurs développements.

3.D.2.6 Résumé

En résumé, l'ordre de priorité des registres en sortie s'établit comme suit :

Normal	les registres et les 2 registres de transferts (- prioritaire)
Inhibit	registres et transferts
Live	mode
By-pass	mode (le + prioritaire)

3.E Notes à propos des groupes

- Les groupes sont des entités différentes des mémoires.
  Des mémoires restituées d'une certaine manière sont alors gérées comme des groupes.

- Les groupes se composent d'une série de circuits sans intensités.

- Les groupes seront utilisés pour construire des mémoires ou des effets ou chargés dans les registres pour "improviser" un spectacle.

- Des groupes affectés d'intensités peuvent être incorporés dans une mémoire et les contenus d'une mémoire peuvent devenir un groupe ou une partie d'un groupe.
  De cette construction, les intensités programmées dans la mémoire seront prise en considération. Si donc, un même circuit apparaît plusieurs fois, c'est sa valeur la plus élevée qui sera retenue.

- Seul des nombres entiers seront donnés aux groupes.

- Un titre pour identification peut être attribué à chaque groupe.

- La création de groupes s'effectue soit par les touches de fonctions, soit par le menu.

3.F Notes sur les enregistrements

3.F.1 des mémoires

- Il y a 500 mémoires disponibles par spectacle.
- Des numéros entiers et décimaux compris entre 0,1 et 999,9 peuvent être attribués aux mémoires.
- Un titre par mémoire permet leur identification.

3.F.2 des différents éléments des mémoires

3.F.2.1 REC MEM

REC MEM mémorise le contenu du champs de travail sélectionné sans se préoccuper de la position des potentiomètres.
REC MEM est donc utilisé ou pour effectuer des enregistrements en aveugle ou s'il y a d'autres états lumineux sur scène que vous ne voulez pas inclure dans votre mémoire.

3.F.2.2 REC LIVE

REC LIVE enregistre la sortie totale du pupitre et est utilisé pour mémoriser un état construit à partir de plus d'un champs de travail.
REC LIVE ne tient pas compte des niveaux des circuits chargés dans un registre basculé en mode BY-PASS.

3.F.2.3 Enregistrement des temps

Attribuez vos temps comme décrit dans les notes concernant les champs de travail, 3B. Ensuite vous devez mémoriser la mémoire afin de conserver de manière permanente ces temps. Vous pouvez mener cette opération en même temps que la création de la mémoire ; pour cela, entrez les temps après avoir programmé les circuits, puis poussez REC MEM. Si vous souhaitez ajouter les temps par après, chargez la mémoire existante dans un champs, attribuez les temps et enfin poussez REC MEM ou REC LIVE deux fois.

Alternativement, vous pouvez entrez ou ajouter d'autres temps en passant par l'ÉDITEUR DE MÉMOIRES.
Les temps sont considérés comme faisant partie de la mémoire tout comme les circuits le sont. Ainsi, si vous voulez copier une mémoire existant dans une nouvelle,
REC MEM copiera également les temps parce qu'il font intégralement partie de la mémoire. REC LIVE copiera les temps du champs sélectionné; Ainsi si vous avez une mémoire dans un champs sélectionné et que vous vouliez lui ajouter les contenus d'autres champs, l'utilisation de REC LIVE retiendra les temps enregistrés précédemment.

3.F.2.4 Temps d'attente

Les TEMPS d'ATTENTE (wait time) représentent un délai du transfert ou de la temporisation. Il ne correspond pas à un enchaînement automatique du transfert; pour cela, les mémoires doivent être enchaînées, programmation réalisable via le menu des registres de transfert.

3.F.2.5 Temps par défaut

Les temps par défaut sont établit comme suit par le fabricant : 5 secondes à la montée et à la descente et zéro seconde pour les temps d'attente. Ces temps par défaut peuvent être reprogrammés individuellement, suivent les préférences de l'opérateur.

3.G Notes sur les chargements

- Toutes mémoires qui doivent être modifiées ou faire partie d'un transfert doivent être chargée.
  Sélectionnez le champs, entrez le numéro de mémoire et poussez LOAD.

- Pour créer un effet (un chenillard ou une boucle), sélectionnez un des 24 (48) registres et poussez EFF N° suivi par le numéro voulu; poussez ensuite LOAD. A présent vous pouvez créer votre effet

- Il est possible de charger plusieurs mémoires dans un même champs. Dans ce cas, aucun numéro ne sera affiché (seulement 4 points) et les temps seront ceux de la première mémoire de la série.

3.H Notes sur les registres de transfert

- Les potentiomètres des registres de transfert sont effectivement d'autres registres mais avec des fonctions sensiblement différentes.
- Tous les outils de création des temps et des intensités précités dans les champs de travail et les registres, se retrouvent dans les registres de transfert.

3.H.1 Fonctions du clavier

- "P" signifie PREPARATION ou le côté "en aveugle" du transfert.
- "S" signifie SCÈNE ou le côté "en direct" du transfert.
- L'exécution d'un transfert, manuel ou automatique, est le remplacement du contenu du registre "S" par le contenu chargé dans le registre "P".
- La répétition de transfert non séquentiel aboutira à l'alternance de ces deux états sur scène.
- SEQ valide le chargement automatique de la mémoire suivante dans le registre préparation du transfert en respectant toutes les affectations de liens.
- L'exécution d'un transfert peut s'effectuer instantanément, de manière inverse (retour en arrière) ou avec des pauses; pour cela activez dans l'ordre les touches CUT, GO BACK et HOLD. Ces fonctions peuvent se combiner comme par exemple GO BACK et CUT qui ramène instantanément à l'état précédant.
- Pour inverser l'action de HOLD, poussez à nouveau HOLD.
- Pour inverser l'action de GO BACK, poussez à nouveau GO. Une seconde pression de GO BACK, aura pour résultat de sauter un état et chaque pression de cette touche remontera successivement en arrière.
- PILE active l'empilage des mémoires.
- Le contrôle de la vitesse est une modification en direct d'un transfert en cours d'exécution.
- Dans le menu des registres de transfert, la fonction CHAIN (enchaînement), relie deux ou plusieurs mémoires entre elles afin d'effectuer une succession automatique de mémoires utilisant les temps d'attente éventuels.
- Dans le menu des registres de transfert, la fonction LINK (lien), relie deux mémoires d'ordre numérique non successif dans la séquence de manière à sauter ou insérer des mémoires qui ne sont pas dans le séquence.
- Dans le menu programme, CONTROL MEMORIES est utilisée pour exécuter par exemple des effets ou des macros etc. lors de transferts automatiques.

3.H.2 Tableau des différentes syntaxes

VISION	GALAXY/GEMINI	IMAGINE / IMAGE / MIRAGE
WAIT TIME	DELAY (non disponible sur Gemini)	DELAY / WAIT
LINK	LINK	LINK
CHAIN	ZERO WAIT TIME	LINK + ZERO WAIT TIME

Donc, pour exécuter la mémoire 1 (en 5 secondes) suivie de la mémoire 2 (en 5 secondes):

- Sur VISION 10 : enchaînez la mémoire 1 à la 2.
- Sur Galaxy et Gemini : attribuez un temps d'attente de 5 secondes à la mémoire 2.
- Sur Arri : enchaînez la mémoire 1 à la 2 et attribuez un DELAY TIME de 5 secondes à la mémoire 2.

Pour exécuter la mémoire 1 (en 5 secondes) suivie 3 secondes plus tard de la mémoire 2 (en 5 secondes)

- Sur VISION 10 : enchaînez la mémoire 1 à la 2 et attribuez un temps d'attente de 3 secondes à la mémoire 2.
- Sur Galaxy et Gemini : attribuez un temps d'attente de 8 secondes à la mémoire 2.
- Sur Arri : enchaînez la mémoire 1 à la 2 et attribuez un DELAY TIME de 8 secondes à la mémoire 2.

3.I Notes sur le mode LIVE

- Live est un autre champs de travail avec cependant la particularité que les circuits “CAPTURÉS” par ce mode (sélectionnés et auxquels on a attribué une intensité), ne tiennent plus compte des intensités provenant des autres registres.
- L’exception à ceci est un registre affecté du mode BY-PASS.
- Capturer des circuits est une manière simple de bloquer les intensités de certain circuits comme ceux des lumières de travail ou de l’orchestre durant l’enregistrement des effets. Si ces lumières font partie du spectacle enregistrez en poussant REC LIVE; si elles sont uniquement temporaires, poussez REC MEM.
- Les circuits capturés par le mode LIVE sont affichés en rouge sur l’écran des sorties.
- Les circuits en BY-PASS sont affichés en rouge sur fond gris.
- En résumé :
  Les circuits en LIVE, sont capturés jusqu’au niveau de l’auditorium.
  Les circuits en BY-PASS ne sont pas affectés par l’auditorium, le général master et la touche de mise au noir. Ils l’emportent sur toutes autres informations d’intensité.
- Pour libérer des circuits capturés, poussez la touche FREE qui donne accès à la sélection du champs dans lequel vous désirez renvoyer les circuits au moment de leur libération;
  “F1” : les circuits prennent place dans “S1” et seront gérés lors du “transfert” suivant.
  “F2” : les circuits prennent place dans “S2” et seront gérés lors du “transfert” suivant.
  “F3” : les circuits sont ramenés, suivant l’action manuelle de la roue, aux intensités qu’ils auraient dû avoir actuellement s’il n’avaient été capturés par LIVE.
  “F4” : libération brusque des circuits.
- En mode LIVE, pousser 2X sur ERASE signifie vider le registre et capturer tous les circuits à oo%.

3.J Notes sur la platine des effets spéciaux

- Les types d’effets sont des préprogrammés qui vous permettront de créer vos propres effets.
- Pour créer un effet ou un chenillard, attribuez-lui d’abord un numéro puis charger le (LOAD) dans un champs de travail.

3.K Notes sur l’auditorium

Il s’agit d’un potentiomètre auquel est associé une série de circuits sans intensités qui peuvent être ensuite contrôlés afin , par exemple, d’isoler les circuits en salle ou les lumières de salle. C’est comme avoir un second général master si ce n’est que le général master et le touche de mise au noir l’emportent sur le registre de l’auditorium et contrôlent tous les circuits.

Les registre en mode BY-PASS ne sont pas contrôlés par ce potentiomètre.
Les circuits capturés en LIVE et assignés à l'auditorium, peuvent être gradués.

3.L Notes sur le menu des fonctions

- Le menu donne accès aux fonctions plus avancées du VISION 10
- Certaines de ces rubriques sont directement accessibles par les touches de fonctions, leur fonction respective étant affichée au bas de l’écran moniteur 1. Les rubriques qui ne sont pas directement accessible par ces touches de fonction, le seront par le menu.
- Il s’agit de se déplacer dans un menu en arborescence.
  La fonction EXIT “F8” permet de revenir au niveau précédant du menu.

3.M Comment enregistrer les effets lumineux

- Sélectionnez le champs désiré. A l'allumage de VISION 10 le registre 1 est sélectionné par défaut. D'emblée vous pouvez attribuer des circuits et leurs intensités à ce registre; si vous voulez visualiser ce contenu en sortie, montez le potentiomètre de ce registre. Si vous n'êtes pas habitués de travailler avec ce type de registre, sélectionnez le registre SCENE d'un des transferts. Les circuits de ce champs se retrouvent alors tout de suite sur le plateau si le général est monté.

- Sélectionnez les circuits et attribuez-leur des intensités à l'aide de tous les outils décrits dans les notes précédentes. Vous pouvez égalementajouter à la scène des groupes créés auparavant.

- Si nécessaire , vous pouvez créer vos états lumineux en différentes parties en utilisant pour cela différents champs. Par exemple si vous voulez créer un états à partir de différents groupes, chargez dans une série de registres les différents groupes concernés et composez l'état en ajustant les potentiomètres.

- Lorsque votre éclairage est au point et issu d'un même champs, assignez les temps, donnez un numéro à la mémoire et effectuez REC MEM. Si l'état est issu de plusieurs champs, donnez un numéro à la mémoire et effectuez REC LIVE; attribuez alors les temps soit après avoir chargé cette nouvelle mémoire dans son champs soit par l'éditeur de mémoires.

- Donnez un titre à la mémoire (si nécessaire) en utilisant les touches de fonctions; ceci peut être fait bien après.

- Répétez ces actions pour créer tous vos états.

- Si vous copier une mémoire existante, REC MEM copiera également les temps mais pas les titres tandis que REC LIVE assignera les temps par défaut ou les temps du registre.

- Ces mémoires peuvent être à présent restituées dans les registres de transfert. Chargez la première mémoire de la séquence dans le registre de transfert côté préparation. Sélectionnez SEQ et poussez le bouton GO pour le transfert progressif de la première mémoire dans le registre Scène. Vous restituez maintenant vos mémoires de manière séquentielle automatique si vous utilisez le GO, manuelle si vous utilisez les potentiomètres.

- Pour modifier une mémoire existante, entrez dans l'éditeur de mémoires ou dans un champs et travaillez votre mémoire de la même façon que lors de sa création. N'oubliez pas que tant que le bouton REC n'aura pas été poussé, les modifications apportées ne seront pas permanentes. Si vous poussez sur REC, un bip retentit et un message apparaît sur le moniteur 1 pour vous avertir que la mémoire existe déjà. Si vous voulez ré-enregistrer cette mémoire, confirmez l'opération en poussant une deuxième fois la touche REC. CLEAR annulera l'opération.

- Lorsque votre éclairage est établit, il est prudent de le sauvegarder sur une disquette pour archivage. Remarquez que votre travail est sauvegardé sur le disque dur interne de Vision et si vous avez l'option il est sauvegardé aussi sur le disque dur du back-up; il y a donc fort peu de chance que vous ailliez besoin de disquette pour des raisons autres que le rangement

Auditorium
et
Grand Master

Sommaire

4.A Grand Master
- 4.A.1 Graduer globalement.
- 4.A.2 Faire un coup au noir (black out).
- 4.A.3 Surpilotage progressif de la sortie globale.

4.B Auditorium
- 4.B.1 Sélection du mode Auditorium
- 4.B.2 Désélection du mode Auditorium
- 4.B.3 Sélection de circuits.
  - 4.B.3.1 Effacer les contenus de l'auditorium

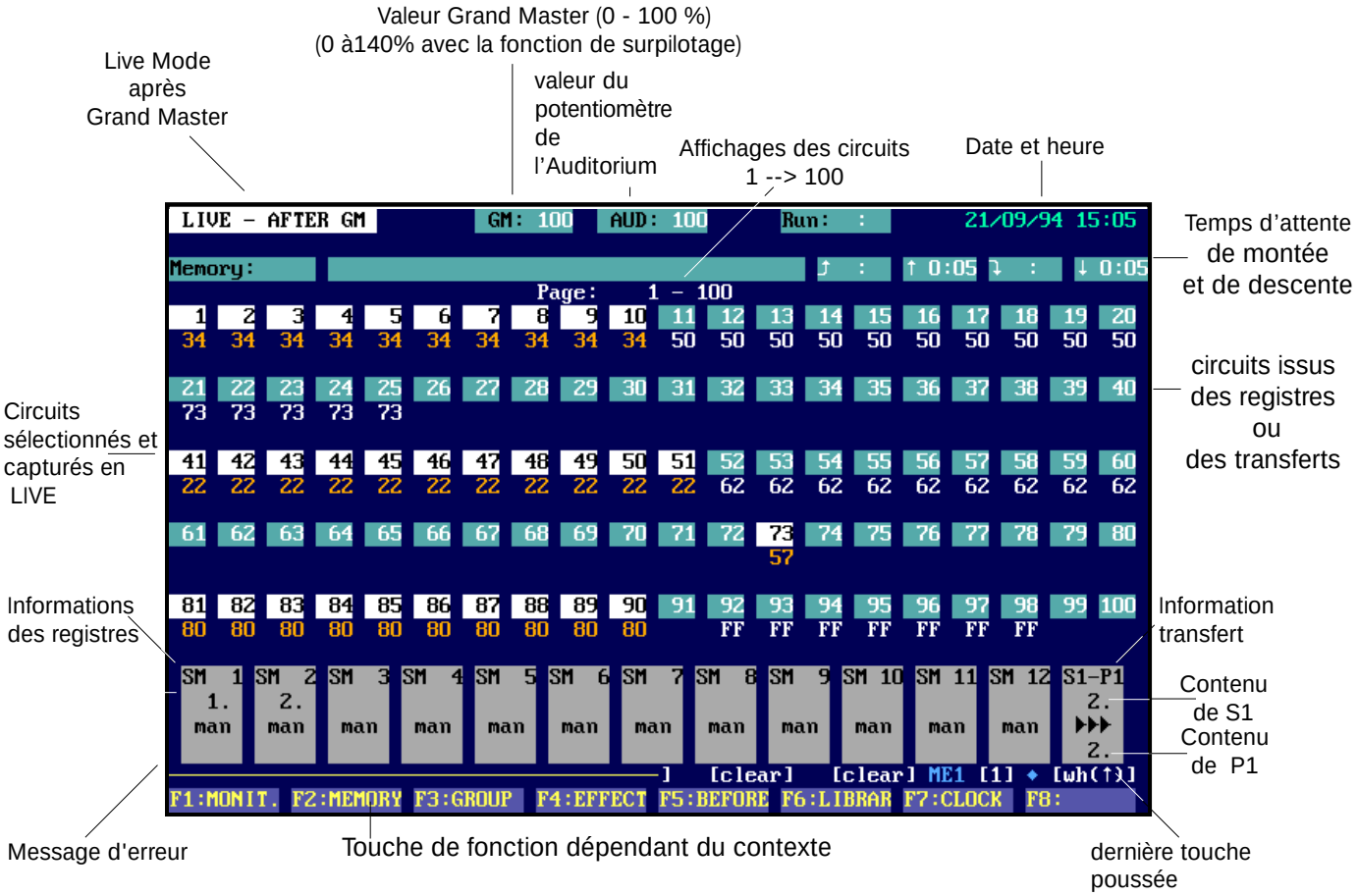
4.C Potentiomètre et signification des leds de la platine
- 4.C.1 Signification des leds
- 4.C.2 Clef de protection des mémoires.

4.A Grand Master

Avant de continuer, vérifiez que le potentiomètre du Master Général est à 100% et que la led de la touche de mise au noir (black out) n'est pas allumée.

Vous êtes maintenant en mesure de créer des états lumineux avec votre Vision

Registre scène - LIVE APRÈS LE MASTER GÉNÉRAL


Valeur Grand Master (0 - 100 %)
(0 à140% avec la fonction de surpilotage)
Live Mode après Grand Master
valeur du potentiomètre de l'Auditorium
Affichages des circuits 1 --> 100
Date et heure
LIVE - AFTER GM
GM: 100
AUD: 100
Run:
21/09/94 15:05
Memory:
Page: 1 - 100
Temps d'attente de montée et de descente
circuits issus des registres ou des transferts
Circuits sélectionnés et capturés en LIVE
Informations des registres
Information transfert
SM 1 SM 2 SM 3 SM 4 SM 5 SM 6 SM 7 SM 8 SM 9 SM 10 SM 11 SM 12 S1-P1
Contenu de S1
Contenu de P1
[clear] [clear] ME1 [1] [wh(↑)]
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:BEFORE F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:
Message d'erreur
Touche de fonction dépendant du contexte
dernière touche poussée

F1 MONIT : accès direct à la configuration de l'écran
F2 MEMORY : accès direct au menu des mémoires
F3 GROUP : accès direct au menu des groupes
F4 EFFECT : accès direct au menu des effets
F5 BEFORE : affichage des niveaux d'intensités avant le master général

F7 CLOCK : accès direct aux fonctions de l'horloge

4.A.1 Graduation globale

- Pour une graduation progressive de la sortie de tous les registres, à l'exception des registres en mode by-pass.

- Sur le pupitre actionnez le Grand Master;
  Les circuits qui ne sont pas à zéro suivent proportionnellement;
  Si l'écran LIVE est affiché, vous observerez l'évolution de la valeur de sortie de chaque circuit qui suivent les mouvements du potentiomètre.

4.A.2 Faire un coup de mise au noir

Pour réaliser un allumage ou une extinction brusque, vous agissez au pupitre sur le bouton de black-out.
L'indicateur de ce bouton est allumé quand il n'y a aucune lumière sur scène ;
il sera éteint quand il y a de la lumière sur scène.

Led de la touche mise au noir :
ON = pas de lumière sur scène.
OFF = lumière sur scène.

4.A.3 Surpilotage progressif la sortie globale

Lorsque le Grand Master est à sa valeur maximale, il est possible de surpiloter la valeur 100% du Grand Master et d'augmenter ainsi l'intensité des circuits dont la valeur est inférieure à 100%

- Pour surpiloter progressivement le potentiomètre du Grand Master, poussez la touche "OVE+".
  La valeur maximale de la fonction de surpilotage est de 140%.

- Pour revenir progressivement à 100%, poussez la touche "OVE-".

Quand la valeur du Grand Master est surpilotée, les 2 led's des touches "OVE+" et "OVE-" clignotent.

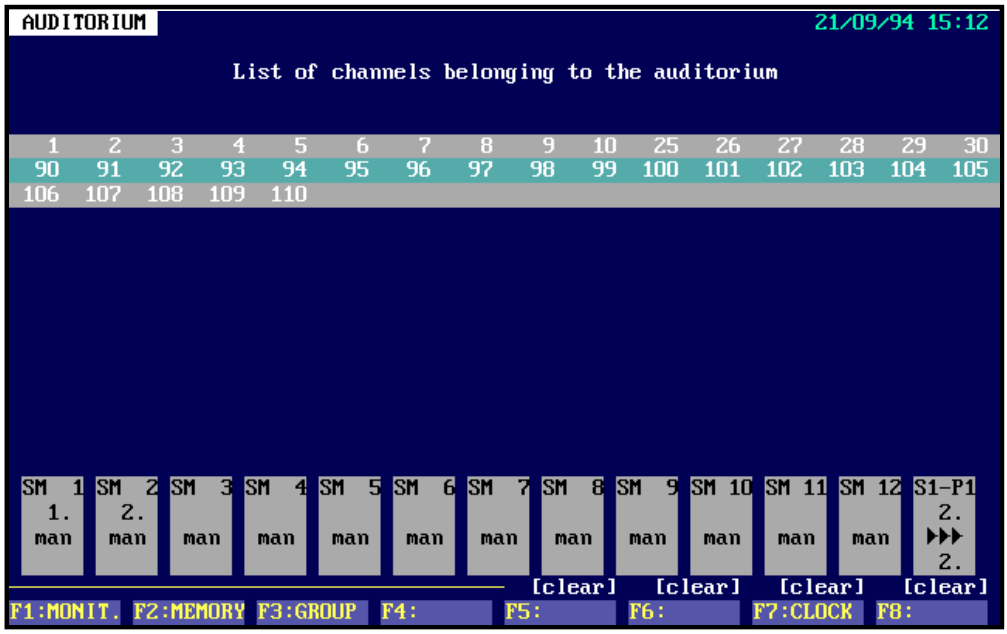
4.B Auditorium

La fonction auditorium a été crée pour permettre un contrôle séparé d'une série de circuits.
Par exemple avec cette fonction vous contrôlerez

- Les lumières de salle
- Les circuits d'avant-scène qui se couperont manuellement lorsque le rideau se lèvera.
- l'éclairage du public dans un studio TV.

Tous les circuit contrôlé par le potentiomètre de l'auditorium le sont également par le Grand Master et le Black-Out.

Moniteur 1- AUDITORIUM


AUDITORIUM
21/09/94 15:12
List of channels belonging to the auditorium
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 25 26 27 28 29 30
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105
106 107 108 109 110
SM 1 1. man
SM 2 2. man
SM 3 man
SM 4 man
SM 5 man
SM 6 man
SM 7 man
SM 8 man
SM 9 man
SM 10 man
SM 11 man
SM 12 man
S1-P1 2. 2.
[clear] [clear] [clear] [clear]
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4: F5: F6: F7:CLOCK F8:

Auditorium Mode

4.B.1 Sélection du Mode Auditorium

L'auditorium agit comme un potentiomètre général pour une série de circuits qui peuvent être issus de n'importe quel registre à l'exception de tout registre programmé en mode by-pass. Reportez-vous au flow-chart pour comprendre l'interconnexion de la fonction auditorium avec le reste du pupitre.

Pour sélectionner le mode auditorium, poussez la touche "AUD". Une série de circuits préalablement affectés au mode Auditorium s'affiche. La page est vide s'il n'y a pas eu d'affectation préalable.

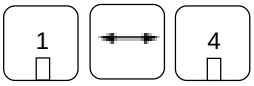
La led de la touche "AUD" s'allume et l'écran auditorium s'affiche.

Lorsque vous appelez le mode auditorium en poussant la touche "AUD", la série de circuits / mémoires est automatiquement désélectionnée.

4.B.2 Désélection du mode Auditorium

Pour désélectionner le mode auditorium, vous pouvez sélectionner un autre mode (registres, restitution,...) ou vous pouvez poussez à nouveau la touche "AUD" pour retourner dans le champ de travail sélectionné avant d'entrer dans le mode auditorium.

Ex : registre 1 à 4 sont sélectionnés



sélectionnez le mode Auditorium

désélectionnez le mode Auditorium

un seul registre sera sélectionné

ou

les registres 1 à 4 sont toujours sélectionnés.

4.B.3 Sélection de circuits

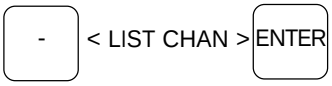
F4

F1

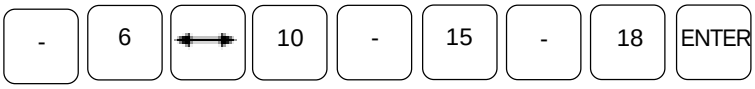
Pour ajouter ou enlever des circuits dans la liste de l'auditorium, poussez "F4" "EDIT" .
Faîtes votre de sélection de circuits ou mémoires à l'aide de leurs clavier respectif.
Poussez "F1" "CREATE" pour enregistrer la sélection ou "F8" "EXIT" pour sortir du mode de création.
Sortez de la liste de l'Auditorium en sélectionnant votre champ de travail, comme décrit plus haut.

Les touches suivante, sur la platine circuits / mémoires peuvent être utilisées :
+ - THRU ALL NEXT LAST ENTER

Pour désélectionner les circuits, entrez les numéros de circuits précédés de la touche - et suivis par la touche "ENTER".



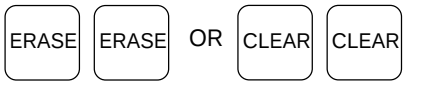
Ex. : Auditorium = circuits 1 à 20. Vous voulez enlever les circuits 6 à 10 + 15 + 18



- Vous pouvez ajouter ou soustraire le contenu de groupe ou mémoires sans les informations de temps et d'intensité.

4.B.2.3 Effacement du contenu de l'Auditorium

Pour effacer le contenu de l'Auditorium, poussez deux fois la touche clear en mode EDIT ou poussez deux fois la touche erase en mode Auditorium.
Il n'y a pas lieu d'entrer dans le mode EDIT pour effacer si on utilise la touche ERASE.



NOTES :
- Le contenu de l'auditorium peut être sauvegardé sur disquette;
- Lorsque vous démarrez votre VISION pour la première fois ou après un "démarrage à froid" (cold start), l'auditorium est vide.
- Si la clef est en position "Memory protect", l'accès à l'auditorium est impossible.
- La touche "RET" dans le mode Auditorium permet de retrouver le contenu qui se trouvait dans l'auditorium avant d'y entrer et de modifier la série de circuits.
- Lorsque vous quittez le mode auditorium, les circuits, mémoires ou groupes sélectionnés sont désélectionnés.

4.C Potentiomètre et signification des indications de statut de la platine

4.C.1 Des indications de statut sont données pour

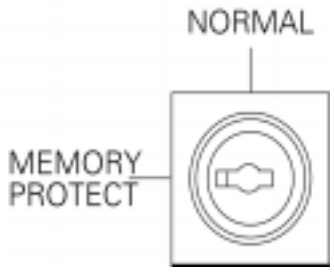
DMX OUT 1	Confirme que le signal DMX 1 sort bien du Vision (1-512).
DMX OUT 2	Confirme que le signal DMX 2 sort bien du Vision 513-1024)
DMX OUT3	Confirme que le signal DMX 3 sort bien du Vision (1024-1536), si l'option est installée.
DMX OUT 4	Confirme que le signal DMX 4 sort bien du Vision (1537-2048),si cette option est installées.
DMX IN 1	Confirme que le signal DMX 1 est bien reçu par le Vision.
DMX IN 2	Confirme que le signal DMX 2 est bien reçu par le Vision si l'option est installée..
IR	Confirme que la réception IR est enclenchée si l'option est installée..
PC OUT	Confirme que RS232 est bien transmise.
PC IN	Confirme que RS232 est bien reçue.
SYNCHRO OUT	Confirme que 2 systèmes sont bien liés entre eux et que le signal RS485 est bien transmit.
SYNCHRO IN	Confirme que 2 systèmes sont bien liés entre eux et que le signal RS485 est bien reçu.
MIDI REMOTE OUT	Confirme que la communication à distance est opérationnelle en sortie.
MIDI REMOTE IN	Confirme que la communication à distance est opérationnelle en entrée.
SMPTE IN	Confirme que le code SMPTE est reçu.

Des indicateurs-led clignotent dès qu'une anomalie apparaît
pour informer immédiatement l'opérateur d'éventuels problèmes.

4.C.2 Clef de protection des mémoires (Memory protect key)

La clef en position “memory protect” (protection des mémoires) assure qu’aucune information de quel type que ce soit, ne peut être enregistrée. Seules, les informations précédemment enregistrées peuvent être revues et rejouées.

La clef ne peut être retirée qu’en position PROTECT.
La position de clef ”normal” permet un accès direct à toutes les fonctions.



Mode Patch

Sommaire

5.A	Préliminaire	3
5.B	Sélection du mode patch	4
	5.B.1 Désélection du mode patch.	4
	5.B.2 Retour au patch précédent.	4
5.C	Patch de sortie (Output patch)	5
	5.C1.1 Connexion d'un gradateur à un circuit	5
	5.C1.2 Connexion d'une série de gradateurs à un circuit.	5
	5.C.2 Déconnexion d'un ou plusieurs gradateurs	6
	5.C.3 Remise du patch à l'état initial, patch par défaut	6
5.D	Courbes d'allumage des gradateurs	7
	5.D.1 Attribution d'une courbe à un gradateur	7
	5.D.1.1 Attribution d'une courbe à une série de gradateurs	7
	5.D.2 Attribution de courbe la courbe par défaut	7
	5.D.3 Les courbes disponibles	7
5.E	Patch d'entée DMX	9

5.A. Préliminaire

Patcher est une opération qui confère au contrôle des circuits, gradateurs et périphériques une logique de travail établie par l'opérateur.
Dans de nombreux cas, chaque spectacle possède son propre patch sauvésur disquette de la même manière que le sont toutes les autres informations concernant un spectacle.

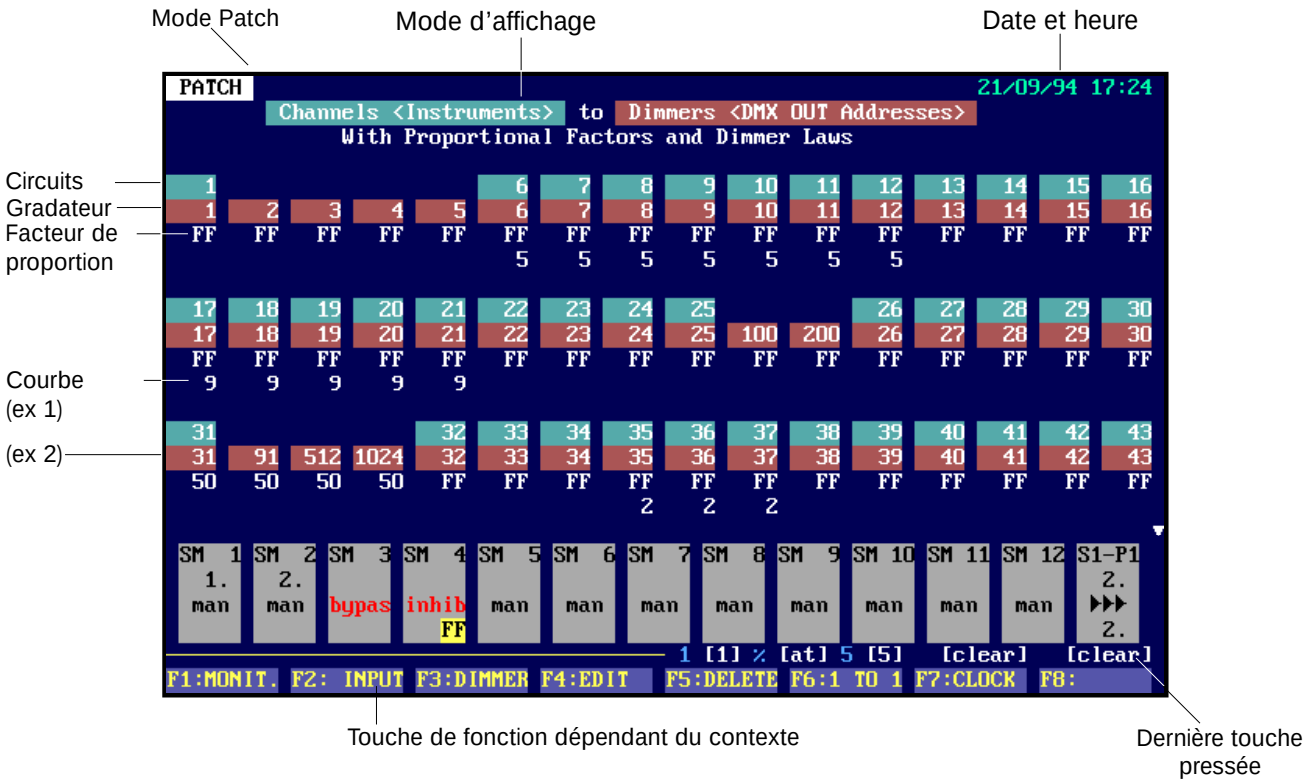
Votre VISION peut commander 1024 gradateurs; 2048 si l'option est installée.

Réaliser un patch signifie que vous pouvez connecter un nombre quelconque de gradateurs sur n'importe quel circuit, le facteur de connexion se faisant par pourcentage et cela individuellement par gradateur.

Le fait de connecter un gradateur à un circuit, le déconnecte automatiquement du circuit auquel il était précédemment connecté.

Chacune des 10 courbes d'allumage (0 à 9) peut être attribuée à n'importe quel gradateur via les fonctions de patch

Moniteur 1 - Ecran de PATCH



F1 MONIT = accès direct à la configuration de l'écran
F2 INPUT = accès direct au patch d'entrée DMX
F3 DIMMER = affichage à l'écran du patch classé selon les gradateurs

F5 DELETE = défaire le patch et repartir de "rien" (aucun circuit connecté)
F6 1 TO 1 = remise du patch à l'état initial (1 sur 1)
F7 CLOCK = affichage des fonctions de l'horloge

5.B. Sélection du mode Patch

Pour entrer dans ce mode, poussez la touche “PATCH”.
La led indicatrice est maintenant allumée et l’écran patch est affiché.
A partir de maintenant , vous pouvez :

- programmer le patch d’entrée DMX (F2 ENTREE).
- changer le mode d’affichage en poussant la touche “F3” : circuits vers gradateurs ou gradateurs vers circuits.
- effacer tout le patch (F5 EFFACE)
- remettre le patch à son état initial (F6 1 à 1).
- connecter un ou plusieurs gradateurs à un circuit.
- déconnecter un ou plusieurs gradateurs d’un circuit.
- attribuer une courbe à des gradateurs ou des circuits.

Remarques :
- Aucunes de ces opérations ne sera possible si la clef est en position “Memory Protect”.
- Les mémoires ou circuits sélectionnés ne le sont plus lorsque vous entrez dans mode patch.

5.B.1 Désélection du mode patch

Pour désélectionner le mode patch, vous pouvez soit sélectionner un autre mode (registres, restitution,...) soit poussez la touche “PATCH” pour revenir dans le champs de travail précédant .

5.B.2 Retour au patch précédent

Tant que le patch est sous contrôle, vous pouvez revenir au patch précédent en poussant la touche “RET”. Le patch est automatiquement sauvé par la désélection du mode ou par la sélection d'un autre champ de travail (registre,...)

5.C Patch de sortie (Output patch)

Vous travaillerez selon votre préférence soit avec l’affichage dans le sens -gradateurs vers circuits soit dans le sens-circuits vers gradateurs.
Vous sélectionnerez avec la touche “F3”, l’affichage du mode qui vous convient.

En fonction de la configuration de l’écran, (si les registres sont affichés ou non, le nombre de circuits importe peu dans ce cas) vous pouvez afficher 48,64 ou 84 circuits par écran.

64 circuits seront affichés si vous souhaitez conserver l’affichage des informations concernant les registres et 48 circuits seront affichés si vous désirez voir l’affichage de la courbe propre à chaque gradateurs.

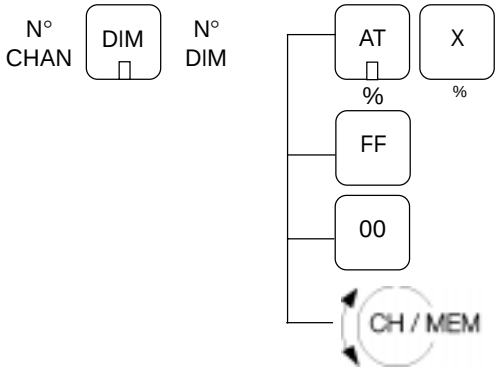
Pour aller à la page suivante, poussez la touche -flèche vers le bas-.

Pour aller à la page précédente, poussez la touche -flèche vers le haut-.

Toutes les fonctions chronomètre peuvent être appelée dans le mode patch.

5.C.1.1 Connexion d'un gradateur à un circuit

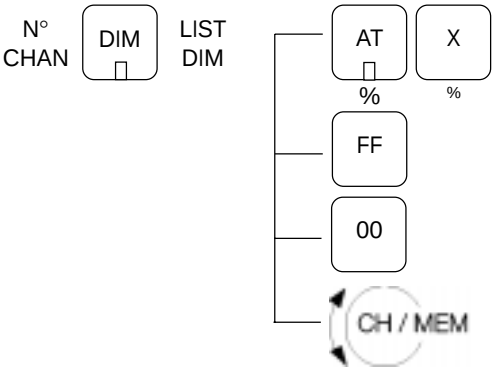
Vous pouvez sélectionner seulement un circuit à la fois, mais à ce circuit vous pouvez attribuer n'importe quel nombre de gradateurs avec des intensités différentes.



Entrez le numéro de circuit désiré à l'aide du clavier "circuits".
Poussez la touche "DIM"; entrez le numéro de gradateur que vous désirez connecter à ce circuit; préparez la proportion en poussant la touche "AT"; attribuer la valeur au facteur de proportion en pourcentage.
Toutes les manipulations d'attribution ou de modifications d'intensités sont permises :

ATx ATx.y ATy +5% -5% Roue circuits/mémoires

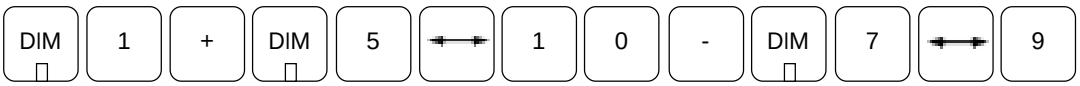
5.C.1.2 Connexion d'une série de gradateurs à un circuit



Entrez le numéro de circuit désiré à l'aide du clavier "circuits".
Poussez la touche "DIM"; entrez le numéro du premier gradateur que vous désirez connecter à ce circuit; poussez la touche "TRHU"; entrez le numéro du dernier gradateur.
Préparez la proportion en poussant la touche "AT"; attribuez la valeur au facteur de proportion en pourcentage.

Remarque :
Si vous entrez une série de gradateurs avec les touches "+", "-", vous devez poussez la touche "DIM" chaque fois que vous voulez entrer le numéro du gradateur; autrement il en résultera une sélection de circuits.
Ceci n'est pas nécessaire dans le cas de l'utilisation de la touche "TRHU".

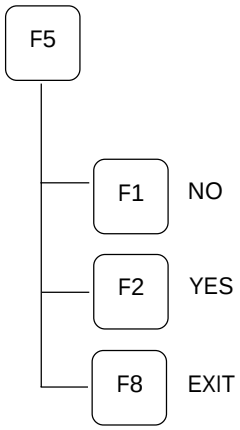
Ex : gradateur 1 + gradateur 5 TRHU 10 - gradateur 7 TRHU 9.



Vous pouvez taper la série de gradateurs avant ou après le numéro du circuit.

5.C.2 Déconnexion de un ou plusieurs gradateurs

Pour déconnecter un ou plusieurs gradateurs:
entrez la série de gradateurs et poussez deux fois la touche “ERASE”.
Ces gradateurs ne sont plus affichés dans le patch.



Pour déconnecter tous les gradateurs, poussez la touche “F5” (DELETE).
Un menu à plusieurs option vous demande
si vous êtes sûr de vouloir déconnecter tout les gradateurs.
Si vous répondez oui, vous reprenez votre patch depuis le début.
Si vous taper “F1” ou “F8”, la fonction de déconnexion n’est pas exécutée.

remarque :
- cette fonction est utile lorsque vous commencer votre patch à partir de rien “une feuille blanche” et sans les connexions 1 à 1.
- Les courbes ne sont pas modifiées.

5.C.3 Retour au patch initial

L’état initial est celui qui défini que chaque circuit est connecté au gradateur qui à le même numéro et est à 100%.
C’est un patch 1 à 1.
C’est le patch automatiquement sélectionné après un “départ à froid” (cold start).

Pour sélectionner le patch 1 à 1 poussez la touche “F6” (1 à 1).

Un menu vous interroge si vous êtes certain d’effectuer cette opération.
Vous répondez oui et le patch précédant est remplacé par le patch 1 à 1.

Autrement vous revenez au patch sans modifications.
Cette fonction ne change en rien les courbes programmées.

5.D Courbes des gradateurs

5.D.1 Attribution d'une courbe à un gradateur

Initialement, les courbes de gradateur sont linéaires
c-à-d.: Le voltage de sortie des gradateurs est proportionnel au signal de contrôle du pupitre. Cette courbe a le numéro 0.

Il y a 9 autres courbes possibles, 7 sont pré-programmées dans le système, 2 autres restent libres d'être programmées par l'utilisateur.

DIM □ N° DIM DIM LAW □ X (N° LAW)

Si vous désirez attribuer une courbe à un gradateur, poussez la touche "DIM" entrez le numéro de gradateur,
Poussez la touche "DIM LAW" et entrez le numéro de la courbe souhaitée (un chiffre).

5.D.1.1 Attribution d'une courbe à une série de gradateurs

DIM □ LIST DIM DIM LAW □ X (N° LAW)

Sélectionnez la série de gradateurs et attribuez leur la même courbe.

Cette opération peut être attribuée à une liste de circuits :
-liste de circuits- "DIM LAW" -N° de courbe-

5.D.2 Attribution de la courbe par défaut

DIM □ LIST DIM DIM LAW □ 0

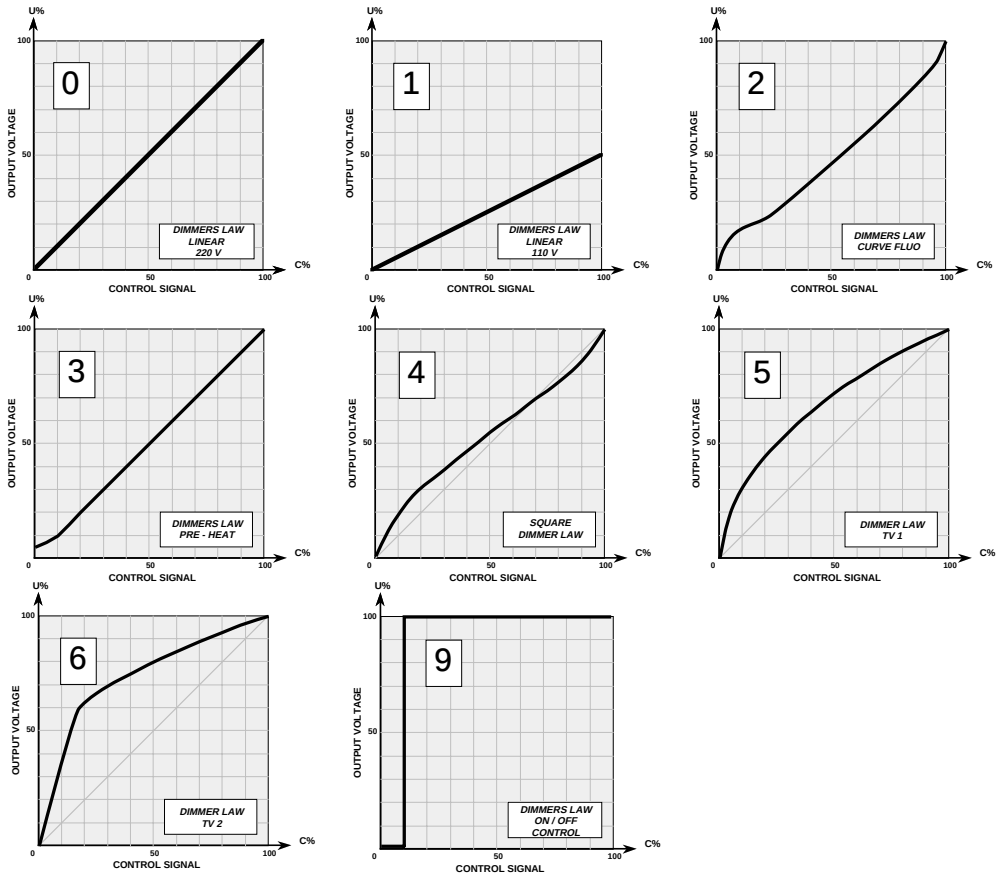
Sélectionnez la liste des circuits ou des gradateurs, pressez la touche "DIM LAW" et pressez la touche "0".

Attention : pas la touche "00".

5.D.3 Courbes disponibles

0	LINEAR	C'est la courbe par défaut.
1	120 V	La courbe est linéaire mais le voltage de sortie des gradateurs est limité à 120 volts.
2	FLUO	La courbe est telle que le flux lumineux de la lampe fluorescente correspond quasi à une lampe à incandescence.
3	PREHEAT	La courbe est telle que même si la valeur de contrôle est à 0 un minimum de valeur est envoyée du pupitre pour permettre aux gradateurs de préchauffer les lampes qui l'exigent.
4	SQUARE LAW	Le pourcentage de flux lumineux d'une lampe à incandescence correspond au carré du pourcentage de contrôle.
5, 6	TV 1, TV 2	La valeur de sortie est proportionnelle à la valeur du signal de contrôle. Cette proportion varie le long de la courbe pour répondre à des spécifications techniques propre à la télévision.
7, 8		Peuvent être programmée par l'utilisateur.
9	ON / OFF	Le voltage de sortie est maximal lorsque le signal de contrôle dépasse 5 à 10%

La courbe par défaut "0" n' est pas affichée à l'écran patch mais dès que vous en sélectionner une autre, son numéro est affiché en-dessous du niveau de proportion (de 1 à 9).
Toutes les courbes d'allumage peuvent être éditée via le menu pour que corresponde à chaque utilisation, une courbe appropriée.
Reportez-vous au chapitre des menu, 12.I.5

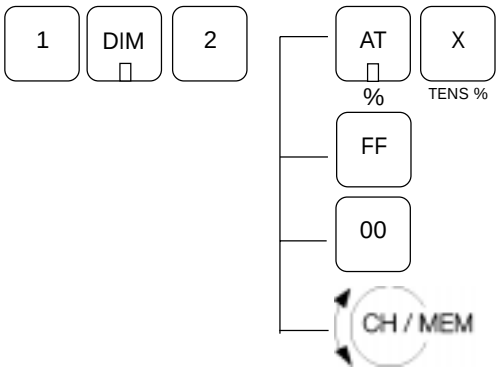


5.E Patch de l'entrée DMX

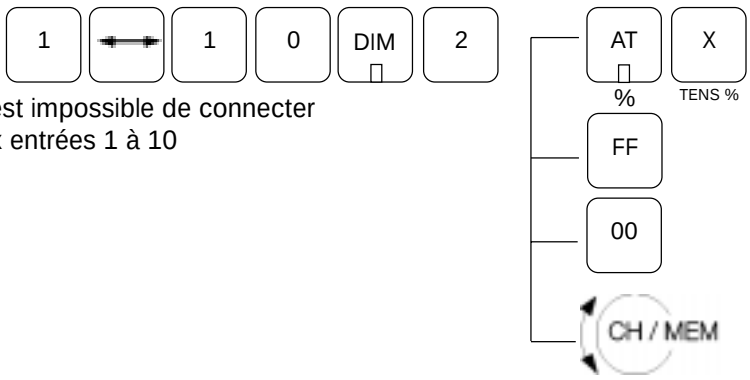
- Pour sélectionner le patch de l'entrée DMX, sélectionnez d'abord la fonction patch ensuite poussez la touche "F2" ENTREE).
  Le patch de l'entrée DMX est maintenant affiché à l'écran.
- Pour désélectionner le patch de l'entrée, vous pouvez sélectionner un autre mode (registre, restitution,...) ou vous poussez la touche patch pour revenir au champ de travail dans lequel vous étiez avant de passer en mode patch ou encore vous poussez la touche "F2" (STANDA) pour revenir au patch standard DMX OUT.
- Avec la touche "F3" (CHANN / INPUTS) vous pouvez choisir un classement selon les entrées DMX ou selon les circuits du pupitre.
- Les numéros des entrées sont affichés sur fond bleu foncé et les numéros des circuits sont affichés avec le même fond que celui utilisé sur le restant du pupitre.
- Le facteur de connexion en pourcentage est affiché sous les numéros de circuits. Aucune courbe ne peut être programmée en patch d'entrée.
- Une entrée peut être connectée à différents circuits mais chaque circuit ne peut être contrôlé que par une seule entrée.

Les manipulations pour connecter / déconnecter une entrée à un circuit sont les même que celles utilisées pour connecter / déconnecter un circuit à un gradateur à part que maintenant la touche "DIM" est utilisée pour entrer un numéro d'entrée..

Ex : Ccircuit 1 (circuit du pupitre) connecté à l'entrée 2.



Circuits 1à 10 connectés à l'entrée 2



Remarque, il est impossible de connecter le circuit 1 aux entrées 1 à 10

Remarques :

- Le patch d'entrée est ON ou OFF par sélection dans le memu.
  Reportez-vous au chapitre des menu, 12 et 12.I.1

- Si vous désirez visualiser les valeurs des entrées de l'entrée DMX, avant le patch, poussez la touche "MON" suivie par la "F7" (autres-others) et la " F3" (DMX IN).
  L'écran affiche maintenant les valeurs de DMX IN pour chaque entrée (ce qui explique pourquoi le numéro est sur fond bleu foncé).
  Vous pouvez également vérifiez si l'entrée est ON (vous pouvez désactiver l'entrée DMX via le menu -configuration-) et vous pouvez vérifiez la valeur du potentiomètre virtuel utilisé pour atténuer l'entrée DMX (le potentiomètre virtuel peut être modifié via le menu (configuration).
  La valeur affichée pour chaque entrée est considérée avant le potentiomètre virtuel.

- Comment visualiser les valeurs DMX entrantes après le patch :
  La touche "F4" (DMX 2) permet d'afficher les valeurs pour chaque circuit (le numéro est sur un fond vert parce que l'on considère maintenant le patch d'entrée du côté des circuits) APRES le patch mais AVANT le potentiomètre virtuel.

Registres de travail

Sommaire

6.A Affichage à l'écran 6
- 6.A.1 Notes sur l'affichage des écrans registre 7
  - 6.A.1.1 Nombre de registres 7
  - 6.A.1.2 Contenus des registres 7
  - 6.A.1.3 Mode ou fonction Manuel, Auto, Midi, Audio, Inhibition et By-pass 7
  - 6.A.1.4 Les flèches (montante ou descendante) qui indiquent le sens d'un transfert automatique. 7

6.B Sélection de registre
- 6.B.1 Sélection de registre 8

6.C Sélection de circuits
- 6.C.1 Sélection d'un circuit 9
- 6.C.2 Sélection d'une série consécutive de circuits 9
- 6.C.3 Sélection d'une série consécutive de circuits plus ou à l'exception d'une autre série consécutive de circuits 9
- 6.C.4 Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné. 9
- 6.C.5 Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné à l'exception de quelques-uns. 9
- 6.C.6 Sélection de tout les circuits d'intensité à 00% 10
- 6.C.7 Sélection de tous les circuits d'une mémoire ou d'une série de mémoires 10
- 6.C.8 Sélection de tous les circuits de toutes les mémoires 10
- 6.C.9 Sélection du circuit précédent ou du circuit suivant 10
- 6.C.10 Désactiver des circuits 10

6.D Attribution des intensités
- 6.D.1 Par dizaine de % 11
- 6.D.2 Par unité de % 11
- 6.D.3 Mettre tous les circuits à 100% 11
- 6.D.4 Mettre un circuit à 0% 11
- 6.D5 Attribuer des intensités progressivement 11
- 6.D.6 Attribuer un même% d'intensité à une série de circuits 11

6.E Sélection de groupes
- 6.E.1 Accès aux fonctions "groupe" 12
- 6.E.2.1 Fonctions "groupe" via les touches de fonctions 13
- 6.E.2.2 Fonctions "groupe" via le menu 13

6.F Attribution des temps aux registres
- 6.F.1 Attribuer un temps de montée et de descente différents 14
- 6.F.2 Attribuer un même temps de montée et de descente 14
- 6.F.3 Attribuer un temps d'attente différent à la montée et à la descente 14
- 6.F.4 Attribuer un même temps d'attente à la montée et à la descente 14
- 6.F.5 Temps exprimés uniquement en secondes 15
- 6.F.6 Temps exprimés uniquement en minutes 15
- 6.F.7 Attribution de temps 15
- 6.F.8 Utilisation du chronomètre pour attribuer des temps 15

6.G Graduation d'un registre
6.G.1 Graduation manuelle 16
6.G.2 Mode temporisé 16
6.G.2.1 Graduation automatique 16
6.G.2.2 Graduation progressive à l'aide de la touche flash 16

6.H Fonctions globales
6.H.1 Graduation globale 17
6.H.2 Changement du niveau de sortie 17

6.I Enregistrement de mémoires
6.I.1 Enregistrement du contenu d'un registre sélectionné dans une mémoire 18
6.I.2 Sélection d'un numéro de mémoire 18
6.I.3 Enregistrement d'une mémoire inexistante 18
6.I.4 RE-enregistrement d'une mémoire existante 18
6.I.5 Sélection de la mémoire suivante ou précédente 19
6.I.6 Enregistrement de la mémoire suivante 19
6.I.7 Enregistrement de la mémoire déjà restituée dans le registre 19
6.I.8 Donner un titre à une mémoire 20
6.I.8.1 Donner un titre via les touches de fonctions 20
6.I.8.2 Donner un titre via le menu 20
6.I.9 Enregistrement de la sortie globale 21
6.I.10 Enregistrement de l'entrée DMX dans une mémoire 21

6.J Modification des intensités
6.J.1 Attribuer de nouvelles intensités au contenu d'une mémoire ou d'un registre 23
6.J.1.1 Amener tous les circuits d'une mémoire à une même intensité 23
6.J.1.2 Modifier les intensités de tous les circuits d'une mémoire proportionnellement au niveau initial 23

6.J.6 Ajouter ou retrancher 5% aux valeurs existantes 24
6.J.7 Ajouter ou retrancher un même pourcentage aux valeurs existantes 24
6.J.8 Attribuer l'intensité zéro % 24
6.J.9 Retour à leur valeur initiale des circuits sélectionnés 24
6.J.10 Garder la différence d'intensité 25
6.J.11 Isoler des circuits (Solo) 25

6.K Chargement de mémoires dans les registres
6.K.1 Charger une mémoire dans un registre sélectionné 26
6.K.2 Charger une série de mémoires dans un registre sélectionné 26
6.K.3 Charger la mémoire déjà restituée dans un registre sélectionné 26
6.K.4 Ajouter une ou plusieurs mémoires dans un registre sélectionné 26
6.K.5 Retrancher une ou plusieurs mémoires d'un registre sélectionné 27
6.K.6 Charger un chenillard dans un registre sélectionné 27

6.L Les différents modes des registres 28
6.L.2 Mode Inhibition 30
6.L.2.1 Mettre un registre en mode inhibition 30
6.L.2.2 Désélectionner le mode inhibition 31
6.L.3 Mode By-pass 32
6.L.3.1 Mettre un registre en mode by-pass 32
6.L.3.2 Désélectionner le mode by-pass 32

6.M Touches flash des registres

6.N Effacement des registres 33
6.N.1 Effacer les contenus d'un registres 33
6.N.2 Effacer les contenus d'un registres sélectionné 33
6.N.3 Effacer les contenus de tout les registres 33

6.O Protection des mémoires 33

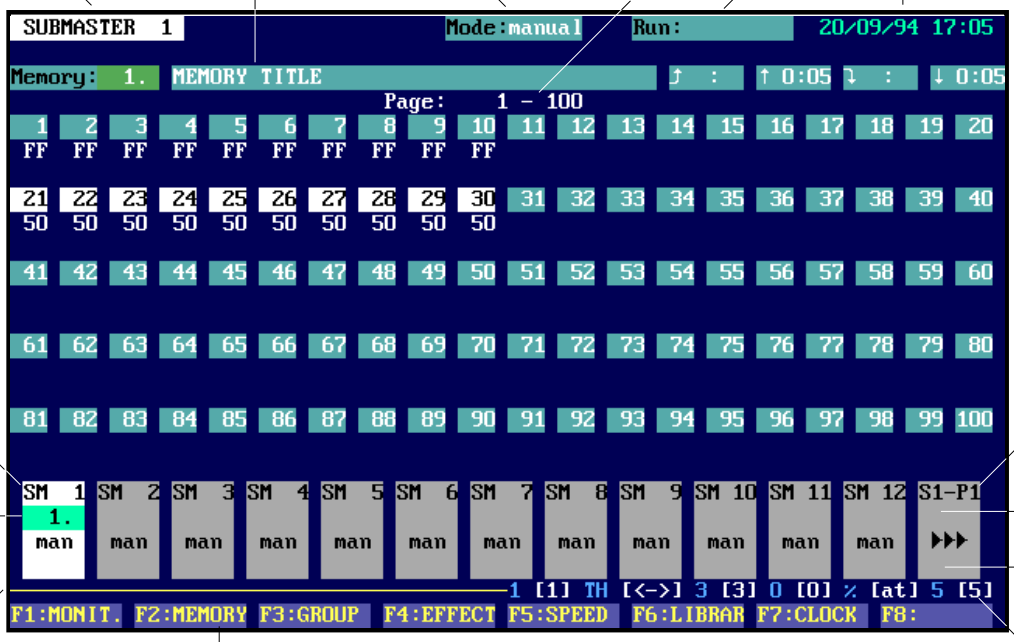
6.P Résumé des fonctions du clavier
6.P.1 Clavier des circuits 34
6.P.2 roue digitale 35
6.P.3 Clavier des mémoires 35

6.Q Résumé des différentes façons d'enregistrement 36

6.R Résumé des différentes façons de chargement 36

6.A Affichage à l'écran

Moniteur 1



F1 MONIT : accès direct à la configuration de l'écran
F2 MEMORY : accès direct au menu des mémoires
F3 GROUP : accès direct au menu des groupes
F4 EFFECT : accès direct au menu des effets
F5 SPEED : permet de contrôler la vitesse d'exécution d'une évolution automatique
F7 CLOCK : accès direct aux fonctions de l'horloge

6.A.1 Remarques à propos des écrans de registre

Les contenus et statut des 12 premiers registres sont affichés sur le premier écran, les 12 suivants sur le deuxième ceci étant fonction de la configuration des affichages c'est à dire choisir d' afficher ou non les informations sur les registres .
Ces affichages se trouvent dans un carré (d'informations sur les registres) en gris au bas des écrans. Les informations suivantes y sont reprises :

6.A.1.1 Numéro de registre (Point A sur le dessin ci-dessous)

Le numéro du registre est affiché en noir sur fond gris.
La couleur de fond d'un registre sélectionné est blanche.

6.A.1.2 Contenus des registres (Point B sur le dessin ci-dessous)

- Une ligne vide signifie que le registre est vide.
- Si le registre ne contient que des circuits avec leur intensité, "chan" est affiché.
- Si une mémoire est chargée dans le registre ou si le contenu du registre est enregistré dans une mémoire, le numéro de mémoire est affiché.
- Si le contenu du registre est différent du contenu de la mémoire précédemment chargée dans ce registre le numéro de la mémoire clignote.
- Si plusieurs mémoires sont chargées dans un même registre 3 points s'affichent.

Note : Les mêmes informations sont disponibles sur les pupitres

6.A.1.3 Mode ou fonction (Manual, Auto, Audio, Midi, Inhibit, By-pass) (Point C sur le dessin ci-dessous)

- En mode manuel, "man" est affiché.
- En mode "Auto", le temps d'évolution est affiché. Lorsqu'un fondu automatique s'accomplit, le temps restant est affiché.
- En mode inhibition ou by-pass le texte est affiché en jaune ou rouge foncé.

6.A.1.4 Valeur de sortie des registres. (Point D sur le dessin ci-dessous)

- La valeur de l'intensité en sortie d'un registre est affichée en pourcentage.
- Lorsque la valeur de l'intensité en sortie d'un registre est différente de la position de ce registre, le pourcentage est affiché en rouge.
- Une flèche renseigne la direction d'un transfert automatique, flèche vers le haut ou vers le bas.

A.	SM 1	SM 2	SM 3	SM 4	SM5
B.	Chann	Chann	4	Chann	C 2
C.	Man	: 20	Inhib	bypas	
D.		↑ 45	FF	80	

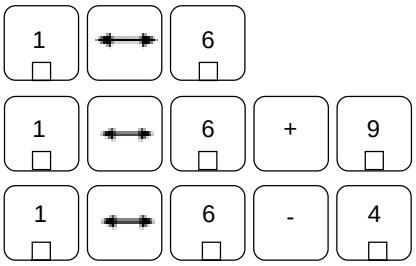
6.B Sélection de registres

Les registres est le premier champs de travail que nous découvrons. Les autre champs de travail sont les registres de restitution (Scène et préparation), LIVE et l'éditeur de mémoire. Beaucoup de fonctions décrites plus loin sont disponible dans tout les champs de travail et sont reprises dans ce chapitre. Cependant, les registres ont aussi d'autres fonctions et constituent dès lors le champs de travail le plus utilisé.

6.B.1 Sélection de registres

Pour sélectionner un registre , poussez la touche du registre correspondant.
Remarque : a la mise en service de l'appareil, le registre 1 est automatiquement sélectionné par défaut.
La LED du registre s'allume et son contenu apparaît à l'écran.

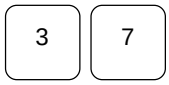
Vous pouvez également sélectionner une série de registres comme par exemple:



- du Reg.1 au Reg 6.
- du Reg.1 au Reg.6 plus le Reg.9.
- du Reg.1 au Reg.6 moins le Reg.4.

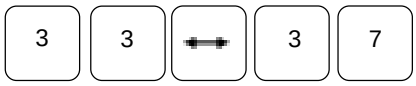
Note: lorsque vous sélectionner un registre, la précédente sélection de circuits et/ou de mémoires n'est pas désactivée.
Vous pouvez continuer à travailler avec ces circuits dans le nouveau registre.

6.C Sélection de circuits



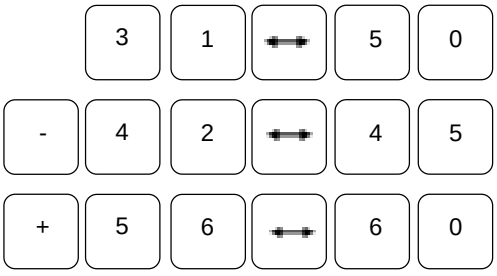
6.C.1 Sélection d'un circuit

Exemple: circuit numéro 37.
Sur le clavier numérique, poussez la ou les touches correspondantes au numéro de circuit désiré.
Le numéro est affiché au-dessus du clavier numérique.
Si une autre touche est poussée (+,-,AT,...), le numéro de circuit apparaît à l'écran en inverse vidéo; cela signifie que le circuit est sélectionné.
Les touches de confirmation de sélection sont : +, -, THRU, AT, ENTER, la roue, +5%, -5%.



6.C.2 Sélection d'une série consécutive de circuits

Exemple: du circuit 33 au circuit 37.
Sur le clavier numérique, poussez la ou les touches du premier circuit souhaité; poussez la touche "THRU" et poussez la ou les touches correspondantes au dernier numéro de circuit souhaité.



6.C.3 Sélection d'une série consécutive de circuits plus ou à l'exception d'une autre série consécutive

Exemple: du circuit 31 au circuit 50 sauf les circuits 42 à 45 plus les circuits 56 à 60.
Sur le clavier numérique, poussez la ou les touche(s) correspondante(s) au numéro du premier circuit souhaité; poussez la touche "THRU" et poussez la ou les touches correspondantes au dernier numéro de circuit sélectionné ; ensuite poussez la touche "+" ou "-" et répétez les opérations de sélection pour la série de circuits consécutifs que vous souhaitez sélectionner ou désélectionner.
Lorsqu'un nombre trop élevé est entré, un message d'erreur s'affiche.

6.C.4 Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné

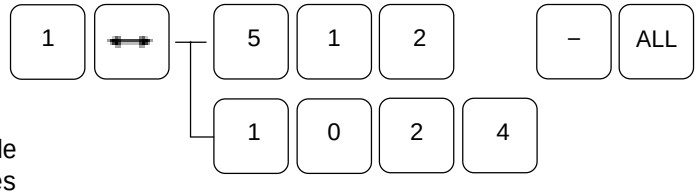
Par pression de la touche "ALL", vous sélectionner tous les circuits dont l'intensité n'est pas nulle.

6.C.5 Non-activation de certains circuits du contenu d'un registre

Poussez la touche ALL pour sélectionner tous les circuits dont l'intensité n'est pas 00, suivi du - et de la série de circuits dont vous ne voulez pas prendre le contrôle.

6.C.6 Sélection de tous les circuits dont la valeur est 00%

Sélectionnez les circuits 1 à 512 (ou 1024) et poussez la touche - suivie de la touche ALL.



Par cette opération, vous prenez le contrôle d'un grand nombre de circuits avec les conséquences que cela implique.

6.C.7 Sélection de tous les circuits d'une mémoire ou d'une liste de mémoire

Sur le clavier mémoire, tapez le numéro de la mémoire suivi de "ALL".
Dans cette mémoire, les circuits dont l'intensité n'est pas à zéro sont sélectionnés sans tenir compte de leur intensité respective.
Les circuits dans la liste de mémoires sont sélectionnés pour qu'une intensité leur soit attribuée.
A ce moment, les circuits sont considérés comme un groupe auquel est attribuée une seule et même intensité.
Les circuits ne gardent pas d'intensités proportionnelles aux niveau de leur entrée.

MEM N°

ALL

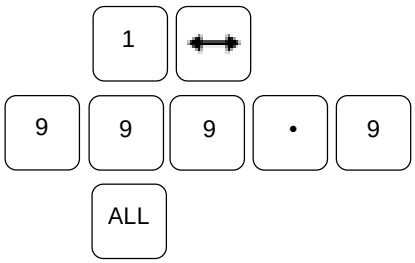
LIST OF MEM

ALL

6.C.8 Sélection de tous les circuits de toutes les mémoires

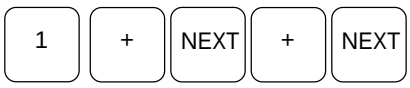
Sur le clavier mémoire, tapez "1" "THRU" "999.9" suivi de "ALL"
Par cette opération, vous prenez le contrôle de tous les circuits utilisés dans toutes les mémoires.

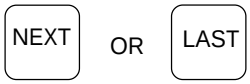
! Par cette opération, vous prenez le contrôle d'un grand nombre de circuits avec les conséquences que cela implique.



6.C.9 Sélection du circuit suivant ou précédant

Avec les touches NEXT (suivant) et LAST (précédant), vous sélectionnez le circuit suivant ou précédant le dernier circuit sélectionné.
Poussez, sur le clavier circuit, la touche NEXT ou LAST .
Ces opérations fonctionnent aussi en y associant les touches + - et THRU .
Exemple: circuits 1 à 3.





6.C.10 Désélection de circuits

Poussez deux fois la touche "CLEAR". CLEAR poussé une seule fois, désélectionne uniquement le dernier circuit entré.

Vous retrouverez toutes les rubriques du paragraphe 6.C dans les chapitres traitant des registres de restitution et le mode LIVE

6.D Attribution des intensités

Il y a plusieurs manière pour attribuer une intensité à des circuits sélectionnés en utilisant le clavier circuit :

<LIST CH> AT 7

6.D.1 Par dizaine de pourcentage

ex: une série de circuits à 70%

<LIST CH> AT 7 • 5

6.D.2 Par unités de pourcentage

ex: une série de circuits à 75%

<LIST CH> FF OR AT FF

6.D.3 Un circuit à 100%

<LIST CH> 00 OR AT 00

6.D.4 Un circuit à 0%

<LIST CH>

6.D.5 Progressivement

Lorsque la série de circuit est sélectionnée, tournez la roue vers l'avant pour augmenter l'intensité, vers l'arrière pour baisser l'intensité.

6.E Groupe de circuits

Un groupe est une série de circuits, sans intensités et avec un numéro d'identification compris entre 1 et 999. Seul des nombres entiers peuvent être donné à des groupes.

Une fois créé, un groupe est considéré comme n'importe quelle série de circuits que l'on peut sélectionner, auxquels l'on attribue des intensités ou que l'on combine ensemble pour construire un état lumineux. Pour faciliter le processus d'enregistrement d'une création, les groupes sont être numérotés et un titre peut leur être attribué.

Le contenu d'un groupe peut-être :
- une série de circuits.
- une série de mémoires.
- un mélange des deux.

Lorsque vous appelez une mémoire dans un groupe, vous ne chargez que le contenu de cette mémoire avec la proportion d'intensité entre les circuits. Si vous charger un groupe construit à partir d'une mémoire, à l'aide de la roue des intensités, la balance des niveaux d'intensité entre les circuits est respectée.

6.E.1 Accès aux fonctions "Group"

L'accès aux fonctions Groupe s'effectue via les touches de fonctions sur le pupitre ou via le clavier Azerty ou Qwerty ou via le MENU. Si vous donnez un titre aux groupes en même temps que leur création vous travaillerez plus volontiers avec le clavier Azerty ou Qwerty.
Cela vous évitera de passer incessamment d'un clavier à l'autre quoique la manipulation reste tout à fait possible.

Vous vous familliariserez avec le menu des groupes en suivant la méthode décrite ci-après, c'est à dire suivre les indications affichée à l'écran.
Pour des informations plus détaillées, voyez le chapitre 12. E concernant les menus.

6.E.2 Les fonctions Groupe par les touches de fonctions

F 3 . . .

Poussez la touche F3 (la touche de fonction F3 sur la platine des fonctions spéciales), suivie de la touche correspondante à la fonction souhaitée.

F 1 la liste des groupes existant (sur le deuxième moniteur).

F 2 créer un nouveau groupe.

F 3 éditer un groupe existant.

F 4 donner un titre à un groupe existant.

F 5 supprimer un groupe.

6.E.2.2 Les fonctions Groupe par le menu

Il est également possible d'accéder aux fonctions groupe par le "MENU".

MENU F 3

Poussez la touche "MENU" sur la platine de contrôle des fonctions spéciales.

Pour utiliser un groupe dans une série de circuits
Poussez la touche "GROUP" pour rappeler un groupe déjà créé.
Exemple: circuits 1 à 10 avec le groupe 6.

1 — 1 0 + GROUP 6

GROUP NEXT

Pour sélectionner le groupe suivant le dernier groupe appelé
Poussez d'abord la touche "GROUP" ensuite la touche "NEXT".

GROUP LAST

Pour sélectionner le groupe précédant
Poussez d'abord la touche "GROUP" ensuite la touche "LAST".

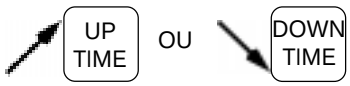
Quelque soit la méthode utilisée pour créer, nommer, effacer, retrouver ou renuméroter des groupes, suivez les indications qui apparaissent à l'écran.

Les groupes peuvent être créé à tout moment et donc chargés dans n'importe quel champs de travail.

6.F Attribution de temps aux registres

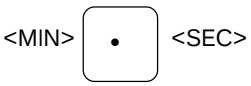
6.F.1 Différents temps de montée et de descente

Par défaut, les temps suivant sont attribués: montée 5 sec., descente 5 sec.. Le temps le plus élevé est 49 min. 59 sec.



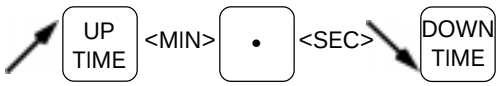
Ex: pour attribuer un temps de montée ou de descente de X min. Y sec.

- Poussez la touche correspondante au temps soit de montée soit de descente.
- Introduisez la valeur souhaitée pour les minutes à l'aide du clavier mémoire, poussez la touche " . " (point) et poussez la ou les touches correspondante(s) au nombre des secondes.
- Poussez à nouveau la touche "UP" (ou "DOWN") pour confirmer l'opération.
- Si seulement des secondes doivent être attribuée, tapez uniquement les chiffres sans points. Les deux premiers digits sont alors considérés comme des secondes à moins qu'ils ne soient suivis d'un point.



6.F.2 Temps de montée et de descente égaux

- Poussez la touche "UP"
- Introduisez le temps de montée
- poussez la touche "DOWN" pour attribuer un même temps de montée et de descente et confirmer l'opération.



6.F.3 Temps d'attente à la montée et à la descente différents

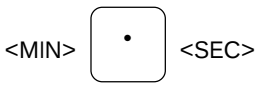
Les temps d'attente par défaut sont : montée 0 sec., descente 0 sec.

Leur valeur maximale est de 49 min. 59 sec.

- Poussez la touche "WAIT TIME"

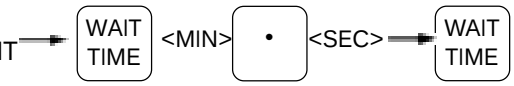
- Poussez la touche "UP TIME" ou "DOWN TIME"

- Introduisez le temps et confirmez en poussant à nouveau la touche "WAIT TIME".

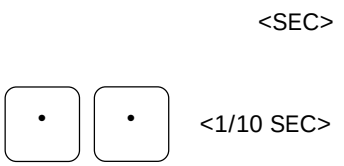


6.F.4 Temps d'attente à la montée et la descente égaux

- Poussez la touche "WAIT TIME"
- Introduisez le temps souhaité et poussez à nouveau la touche "WAIT TIME" pour confirmer.
  Les temps d'attente à la montée et la descente seront égaux.

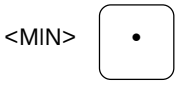


6.F.5 Temps exprimés en secondes ou en dixième de seconde



- Si vous avez uniquement des secondes à attribuer, il suffit d'introduire la valeur secondes : - sec- .
- Pour des temps inférieurs à une seconde, pressez deux fois la touche point, suivie par la valeur de dixième de seconde (entre 1 et 9)

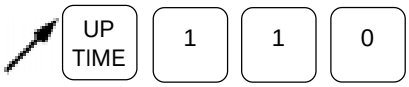
6.F.6 Temps exprimés en minutes uniquement



- Si vous avez uniquement des minutes à attribuer, il suffit d'introduire la valeur minute suivie par un point : -min- .

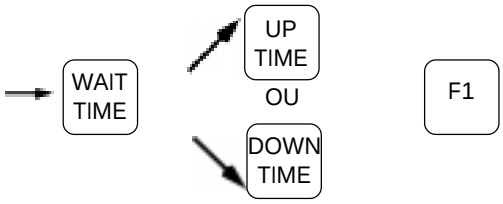
6.F.7 Entrée des temps en secondes

- Si le nombre introduit est supérieur à 59 (59 sec.), il est automatiquement convertit en minutes et secondes.

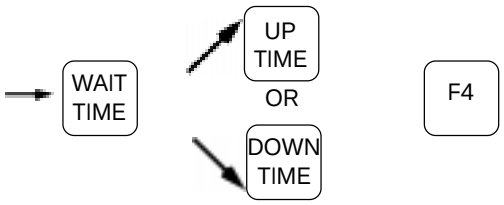


Ex: tapez 110 sur le clavier mémoire après avoir pousser la touche "UP TIME".
1 minute 50 secondes seront affichées.

6.F.8 Utilisation de la fonction chronomètre pour attribuer des temps



- Vous pouvez introduire un temps chronométré comme temps de montée ou de descente. Il s'agit en quelques sorte d'une fonction 'copier - coller' qui vous permet d'abord de chronométrer un événement et ensuite d'attribuer ce temps à la fonction de transfert. Une fois le temps chronomètré, poussez la touche UP TIME DOWN TIME WAIT TIME et ensuite poussez la touche "F1" (Chrono). La valeur chronométrée est maintenant appliquée.



- Si vous poussez la touche "F4" (défaut) après la touche UP TIME DOWN TIME WAIT TIME les valeurs par défaut sont attribuées aux 4 temps (montée, descente, attente à la montée, attente à la descente).

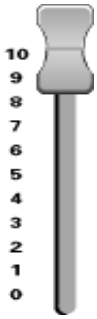
Toutes ces informations se retrouvent dans le chapitre consacrés aux registres de restitution.

6.G Gradation d'un registre

Les intensités en sortie des registres sont toujours soumises à la position du bouton de mise au noir (BLACK OUT) et du Grand Master du pupitre.

6.G.1 Gradation manuelle

Sur le pupitre, actionnez le potentiomètre correspondant au registre que vous souhaitez graduer. Les circuit du registre suivent proportionnellement. Sur l'écran, dans le carré d'information relatif au registre, s'affiche la valeur en sortie du registre et sur l'écran LIVE,les valeurs en sortie des circuits.

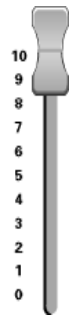


6.G.2 Mode auto

Pour affecter le mode AUTO à un registre, sélectionnez le registre et poussez la touche AUTO .La led rouge de la touche AUTO et la led verte du bouton de flash associé à ce registre s'allument.

6.G.2 Gradation automatique à l'aide du potentiomètre

Montez le potentiomètre à la valeur souhaitée.
Le contenu du registre sera gradué dans les temps de montée et de descente qui lui auront été attribués respectivement.
La gradation s'effectuera en fonction de la valeur du potentiomètre du registre sélectionné.
Sur l'écran, dans le carré registre, la valeur en sortie du registre, le temps restant à accomplir et la direction du fondu (UP ou DOWN) sont affichés.



Vous pouvez stopper le transfert automatique en poussant la touche AUTO et le faire repartir en poussant à nouveau la touche AUTO dès que le registre considéré est sélectionné.

6.G.2.2 Gradation automatique à l'aide de la touche flash

Passez en mode automatique.
En poussant la touche flash du registre considéré vous démarrez le transfert en montée ou en descente en fonction de la position du potentiomètre du registre. En poussant à nouveau la touche flash, vous inversez la direction du transfert.
La gradation progressive à l'aide de la touche flash tient également compte du temps d'attente (WAIT TIME). Cependant en inversant la marche du transfert en cours d'exécution, le WAIT TIME ne sera pas pris en considération de manière à ce que l'inversion soit instantanée

6.HFonctions globales

Les fonctions globales font référence aux possibilités de graduation de la sortie de toutes les platines du Vision. La seule exception à cette graduation globale est un registre en mode BY-PASS.
Dans ce cas, le registre considéré n'est pas affecté par la graduation globale.

6.H.1 Graduer globalement

Grand Master

Gradation progressive de tous les états lumineux.

Actionnez, sur le pupitre, le potentiomètre du GRAND MASTER .

Les circuits contenus dans les registres dont le potentiomètre n'est pas à zéro, suivent proportionnellement.
Sur l'écran LIVE, la valeur du grand master est affichée en pourcentage dans la partie supérieure de l'écran .

6.H.2 Faire un coup de noir (black out)

BLACK OUT

La touche de mise au noir BLACK OUT a un effet instantané sur les sorties du pupitre. Toutes lumières issues de n'importe quel champs seront coupées et une seconde frappe de la même touche les rétabliront.
Lorsque la touche de mise au noir est opérationnelle sa LED est éteintee et OFF est affiché à l'écran du moniteur 2 dans la case réservée aux informations sur le Grand Master.

Une exception à ceci : Le mode BY-PASS

Indicateur ON = pas de lumière sur scène (black out : ON)
Indicateur OFF = lumière sur scène (black out : OFF)

6.H.3 Surpilotage de la valeur de sortie

Lorsque le Grand Master est à 100%, il est encore possible d'augmenter l'intensités des circuits dont la valeur n'est pas déjà à plein feu (FF).

OVE +

Pour surpiloter progressivement la valeur à plein feu (FF) du grand master, poussez la touche OVE+ .

La valeur maximale de surpilotage est 140% et est affichée sur l'écran LIVE dans la case réservée au Grand Master.

OVE -

Pour revenir à la situation normale (position 10 du GM=100%), poussez la touche OVE - .

Lorsque le niveau de sortie n'est pas à 100%, les LED's des touches OVE + et OVE - clignotent .

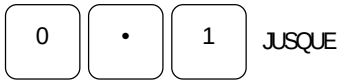
Le mode BY-PASS n'est pas affecté par le surpilotage.

6.I Mémorisation

La gestion des mémoires est dynamique. Cela signifie que si le nombre de mémoires excède les capacités en RAM du système, le disque dur est automatiquement utilisé pour garder ou rechercher les mémoires avec pour conséquence de retarder mais de manière quasi imperceptible, le temps de réponse du système. plus de 500 mémoires peuvent être enregistrée.

6.I.1 Mémoriser un registre sélectionné dans une mémoire

Dans chaque mémoire vous pouvez enregistrer n'importe quel circuit à n'importe quelle intensité avec si nécessaire les 4 temps de transfert.



Les numéros de mémoires sont choisis entre 0.1 et 999.9.

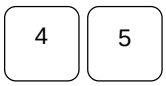
L'enregistrement peut être fait dans n'importe quel ordre mais la fonction séquentielle rétablit une chronologie en suivant l'ordre ascendant des nombres. La séquence peut elle même être modifiée par un lien (link).

Avec la touche "REC MEM" le contenu d'un registre est mémorisé, peu importe la valeur du potentiomètre du registre, du Grand Master ou de la touche "BLACKOUT"
C'est le contenu du registre qui est enregistré, non la sortie globale

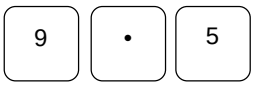
6.I.2 Sélectionner un numéro de mémoire

Sur le clavier mémoire, poussez les touches correspondantes aux numéros désirés

Ex : mémoire 45

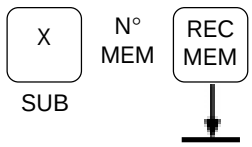


mémoire 9.5



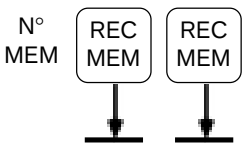
6.I.3 Mémoriser une nouvelle mémoire

Après la sélection du registre dont vous désirez mémoriser le contenu, poussez la ou les touche(s) du numéro de mémoire souhaité et confirmez l'opération en poussant la touche "REC MEM ".

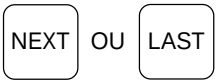


6.I.4 RE-mémoriser une mémoire existant

Si vous souhaitez mémoriser les contenus d'un registre dans une mémoire déjà crée procédez comme ci-dessus.
Cependant, lorsque vous poussez la touche REC MEM un signal sonore retentit et le message "press REC to confirm" apparaît sur l'écran. Confirmez l'opération en poussant la touche REC MEM une seconde fois. Dès lors le contenu de la mémoire est remplacé et le message disparaît. En poussant la touche CLEAR vous mettez fin à l'opération d'enregistrement.



Remarque : en ré-enregistrant une mémoire le titre de celle-ci reste inchangé.



6.I.5 Sélection de la mémoire précédente ou suivante

Les touches NEXT et LAST (sur le clavier mémoires) permettent d'appeler la mémoire suivante ou précédente d'une série existant.
Ex : les mémoires suivantes existent : 2 ; 5 ; 5.5 ; 5.6 ; 10.2 .

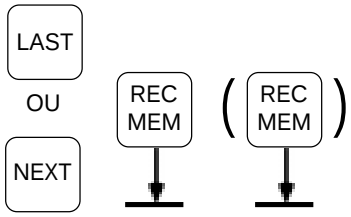
Si la mémoire 3 est sélectionnée sur le clavier des mémoires le numéro 3 est affiché dans la fenêtre des mémoires.
Si successivement vous poussez les touches NEXT et LAST :

NEXT	——>	mémoire 5
NEXT	——>	mémoire 5,5
NEXT	——>	mémoire 5,6
NEXT	——>	mémoire 10,2
NEXT	——>	mémoire 11
NEXT	——>	mémoire 12
LAST	——>	mémoire 10,2
LAST	——>	mémoire 5,6
LAST	——>	mémoire 5,5
LAST	——>	mémoire 5
LAST	——>	mémoire 2
LAST	——>	mémoire 1

- Lorsque vous arrivez à la dernière mémoire de la liste, chaque fois que vous poussez la touche NEXT, le numéro de mémoire est augmenté de 1.

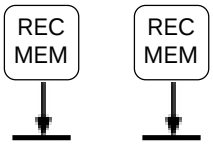
- Lorsque vous arrivez à la première mémoire de la liste, chaque fois que vous poussez la touche LAST, le numéro de mémoire est diminué de 1.

NOTE:
Il est possible de configurer les touches NEXT et LAST afin d'appeler la mémoire suivante (ou précédante) existante ou non-existante. Consulter le chapitre 12 D 4.



6.I.6 Mémoriser dans la mémoire suivante

Si vous souhaiter mémoriser le contenu d'un registre dans la mémoire suivante ou précédente appelez-là en poussant la touche NEXT ou LAST et ensuite poussez la touche REC MEM .
Si la mémoire existe déjà confirmez l'opération en poussant la touche "REC MEM " une seconde fois.



6.I.7 Mémoriser dans la mémoire déjà restituée dans le registre

Après avoir modifié une mémoire dans un registre, la nouvelle version de cette mémoire peut être enregistrée par un double REC MEM sans avoir à ré-sélectionner le numéro de mémoire et étant entendu qu'un autre registre n'est pas sélectionné.

6.I.8 Mettre un titre à une mémoire

Lorsqu'une mémoire a été crée, il est possible de lui mettre un titre soit en utilisant les touches de fonctions soit via le menu de la même manière que pour la dénomination des groupes.

6.I.8.1 Titre d'une mémoire via les touches de fonctions

Poussez F2 "MEMORY" (Mémoire)
Poussez F4 "TITLE" (Titre)
Entrez un numéro de mémoire
Poussez F1 "ENTER"
Tapez votre texte et poussez ENTER ou F1
Poussez F8 "EXIT" pour sortir du menu des mémoires
Poussez F8 "EXIT" pour sortir du menu principal.

6.I.8.2 Titre d'une mémoire via le menu

Poussez "MENU"
Poussez F2 "MEMORY MENU"
Poussez F7 "Page"
Poussez F1 "MEMORY TITLE"
Entrez un numéro et tapez votre texte comme indiqué plus haut

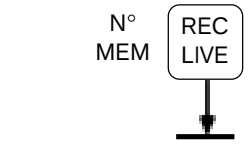
Si un numéro de mémoire est sélectionné au clavier avant d'entrer dans le menu des mémoires, Vision sélectionnera automatiquement ce numéro de mémoire pour qu'un titre lui soit attribué.
Si vous entrez vos informations à partir du clavier Azerty / Qwerty vous devez mettre le préfixe "me" avant de taper le numéro de mémoire.
Ceci n'est pas nécessaire pour donner un titre aux groupes.

Un titre peut être attribué à une mémoire n'importe quand et chargée dans n'importe quel champs de travail.

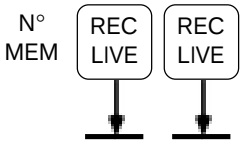
6.I.9 Mémoriser l'état de sortie global

REC LIVE enregistrera toutes les sorties du VISION 10 dans le numéro de mémoire sélectionné. Cette manipulation inclus tout ce qui vient des registres, des registres de restitution, de l'entrée DMX , étant également pris en compte les valeurs du Grand Master et de la touche BLACK OUT .

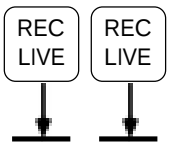
Lorsque l'état de sortie global est mémorisé, les temps ne sont pas modifiés . Si la mémoire n'existe pas, les temps par défaut seront attribués.



- pour mémoriser une mémoire inexistante;



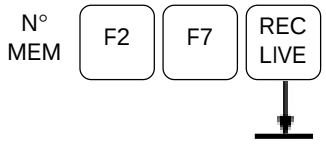
- pour mémoriser une mémoire existante.



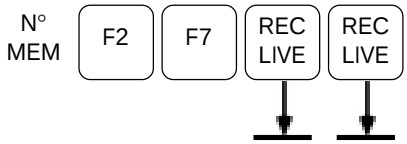
- pour mémoriser une mémoire déjà restituée.

6.I.10 Mémorisation de l'entrée DMX

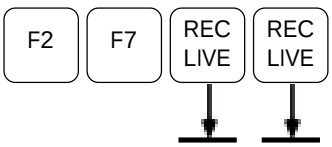
Via le menu (MEMORIES MENU) , il est possible de mémoriser les valeurs DMX en entrée .



- pour mémoriser une mémoire inexistante.



- pour mémoriser une mémoire existante.



- pour mémoriser une mémoire déjà restituée.

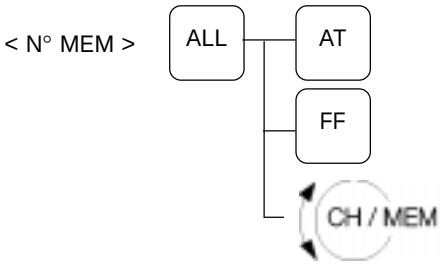
Remarque : les valeurs DMX sont captées après le patch d'entrée.

6.J Modification des intensités

Ces outils constituent des méthodes avancées pour attribuer des intensités. Bien qu'ils soient décrits dans le but de modifier des états lumineux existants, ils peuvent être également utilisés pour modifier les intensités d'un état lumineux en cours d'élaboration.

6.J.1 Attribution de nouvelles intensités aux contenus d'une mémoire ou d'un registre

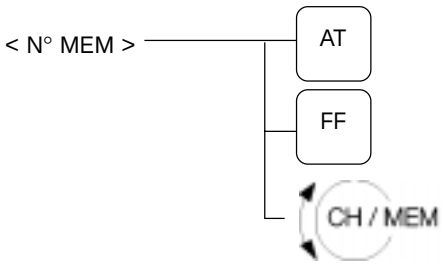
Pour modifier les niveaux de circuits existant :



6.J.1.1 Mettre tous les circuits d'une mémoire au même niveau d'intensité

Avec la touche ALL vous activez tous les circuits utilisés dans cette mémoire. Avec la touche AT vous attribuez une seule et même intensité à tous ces circuits

<mem N°> ALL AT 5 : tous les circuits seront à 50%.



6.J.1.2 Attribuer une intensité à tous les circuits d'une mémoire proportionnellement à leur intensité préalable

Toutes les intensités des circuits de la mémoire seront chargés proportionnellement à leur intensité préalable.

6.J.6 Modification par unité de 5%

Poussez les touches +5% ou -5% selon que vous désiriez augmenter ou diminuer l'intensité de 5%

Ex: si l'intensité attribuée est 70% en poussant -5%, elle passe à 65%.

< LIST CHAN > [+ 5 %] OU [- 5 %]

6.J.7 Modification de plusieurs circuits d'un même pourcentage proportionnel à une valeur existant

Option non encore implémentée

6.J.8 Un circuit à zéro %

Sélectionnez le(s) numéro(s) de circuit. Poussez la touche 00 .Il n'est pas nécessaire d'utiliser la touche AT pour cette fonction. Cependant si vous l'avez fait, continuez avec 00 sans pousser CLEAR .
EX : circuit 15 00 ou circuit 15 AT 00

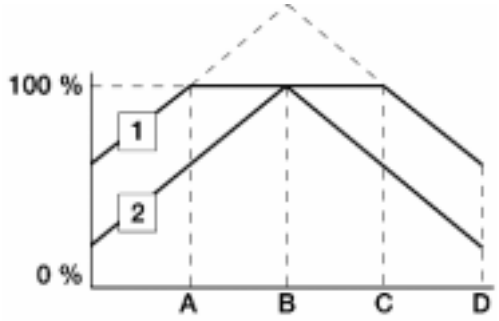
< LIST CIR > [AT] [00] □ % OU [00]

6.J.9 Des circuits sélectionnés retrouvent leur valeur initiale

Lorsque un circuit est toujours sous contrôle, il est possible de retourner à sa valeur inchangée en poussant la touche RET (retour).

[RET]

6.J.10 Garder la balance entre les intensités



L'intensité du circuit 1 est 60%, le circuit 2 est à 20%.

Sélectionnez ces 2 circuits.

Actionnez la roue "CHAN/MEM" pour donner au circuit 1 l'intensité de 100%. Le circuit 2 a maintenant la valeur 60% (point A) Augmentez maintenant la valeur du circuit 2 pour l'amener à 100% (point B).

Ensuite, ramenez la roue de manière a attribuer au circuit 2 approximativement la valeur de 60%.
La différence (balance) entre les 2 circuit est gardée.

Quel que soit le nombre de circuit , la manipulation ne sera réalisable que dans un seul registre sélectionné.
Si vous travaillez simultanément dans plusieurs registres, la balance de niveau entre les sorties des registres, sera perdue lorsque vous atteindrez les valeurs FF ou 00.
Tous les circuits dans ce cas seront "rassemblés" et contrôlés aux même niveau et non pas proportionnellement.

6.J.11 Isoler des circuits

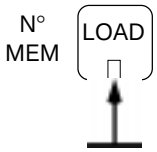
Option non encore implémentée

6.K Restitution d'une mémoire dans un registre

Une mémoire (ou effet ou chenillard) doit être chargée dans un champs de travail pour être restituée ou modifiée en aveugle ou sur le plateau.

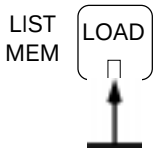
6.K.1 Chargement d'une mémoire dans un registre sélectionné

Pour charger une mémoire dans un registre sélectionné, poussez la ou les touche(s) correspondante(s) au numéro de mémoire désiré et poussez la touche LOAD . Les intensités et les 4 temps sont restitués. Le numéro de la mémoire est affiché en haut de l'écran et dans la zone d'info des registres.



6.K.2 Chargement d'une série de mémoires dans un registre sélectionné

- Sélectionnez le registre, entrez la série de mémoires que vous désirez charger et poussez la touche "LOAD".
- Les intensités sont calculées suivant le principe "la plus forte valeur l'emporte" (HTP).

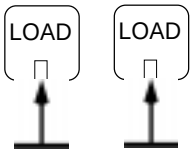


Ex : circuit 1 dans la mémoire 1 à 40%
circuit 1 dans la mémoire 2 à 60%
les mémoires 1 et 2 sont chargées dans le registre 1
le registre 1 restituera en sortie le circuit 1 avec une intensité de 60%.

- les temps attribués au registre sont ceux de la première mémoire de la série.

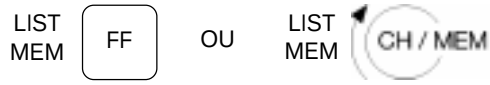
6.K.3 Chargement d'une mémoire déjà chargée dans un registre

Pendant la modification d'une mémoire dans un registre, la version originale, inaltérée de la mémoire peut être rechargée en poussant 2X la touche LOAD, compte tenu que les modifications n'ont pas encore été enregistrées dans la dite mémoire et que le numéro de cette mémoire clignote dans la zone d'affichage du pupitre.



6.K.4 Ajouter une mémoire ou une série de mémoire(s) dans un registre sélectionné

Pour ajouter une ou une série de mémoire(s) dans un registre entrez le(s) numéro(s) de(s) mémoire(s) et poussez la touche FF ou bouger vers l'avant la roue circuits / mémoires pour ajouter progressivement les mémoires .
Toutes les manipulations d'intensités sont permises (ATx , ATx*.Y , ...).
Les temps des registres ne sont pas modifiés.



LIST MEM 00 OU LIST MEM CH / MEM

6.K.5 Retrait d'une mémoire ou d'une série de mémoires dans un registre sélectionné

Pour retirer une ou une série de mémoire dans un registre entrez le(s) numéro(s) de(s) mémoire(s) et poussez la touche 00 ou bouger vers l'arrière la roue circuits / mémoires pour
retirer progressivement les mémoires .
Toutes les manipulations d'intensités sont permises
Les temps des registres ne sont pas modifiés.

6.K.6 Chargement d'un chenillard ou d'un effet spécial dans un registre

Sélectionnez un registre, poussez soit la touche CHAS N° soit EFF N° suivi d'un numéro de 1 à 99, poussez LOAD

Pour plus d'informations reportez-vous au chapitre 9 concernant les effets spéciaux

6.L Les modes des registres

Pousser une des touches de sélection des modes des registres.

N’importe quel mode peut être attribué à n’importe quel registre à n’importe quel moment. Ces modes ne s’attribuent qu’aux registres.

6.L.1 Mode Audio

Option non encore implémentée

6.L.1.4 Opérations MIDI

Option non encore implémentée

6.L.2 Mode inhibition

Il y a deux manières de reprendre le contrôle de circuits en fonction durant le spectacle

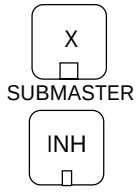
- par le mode LIVE qui sera expliquée dans le chapitre suivant.
- En attribuant le mode inhibition à un registre.

Si le potentiomètre d'un registre en mode inhibition est à 100% rien ne se passe en sortie. Mais si vous descendez le potentiomètre du registre les intensités des circuits concernés seront diminuées. Uniquement les circuits issus des registres 1 à 24 et des registres de transfert sont contrôlés. Cela signifie que si vous appelez ces circuits en LIVE MODE, ils sont à nouveau sous contrôle peu importe la valeur du potentiomètre des registres .

Ex: Circuit 1 à 10 à FF dans le registre 1 avec le potentiomètre à fond.
Circuit 1 à 10 à FF dans le registre 2 avec le potentiomètre à fond.
Circuit 1 à 10 à FF dans le registre 3 programmé en mode inhibition.

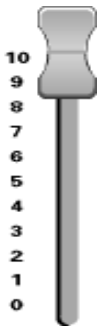
Vous remarquez que vous contrôler les valeurs de sortie des circuits 1 à 10 avec le potentiomètre 3 qui est Grand Master pour les circuits 1 à 10 repris dans les registres 1 et 2.
Le potentiomètre 3 à zéro, il est impossible d'amener en sortie les circuits 1 à 10, excepté si vous les reprenez sous contrôle en LIVE MODE (référez-vous au diagramme des flux de VISION pour comprendre que le LIVE MODE l'emporte sur tous les registres.
Les intensités des circuits contrôlés en inhibition sont affiché en jaune.

6.L.2.1 Attribution du mode inhibition à un registre



Chaque registre peut être affecté du mode inhibition.
Pour ce faire:

- Sélectionnez un ou plusieurs registres (ex: REG 3).
- Poussez la touche "INH" sur le platine des registres 13 à 24.
- La led de la touche d'inhibition s'allume.



- A l'écran le mode inhibition est affiché par un message "inhib" en jaune dans la boîte d'info du registre.
  Lorsqu'un registre spécifique est affiché, en haut de l'écran près du numéro des registres, le message "fonction : inhibit" est affiché avec le mot inhibit écrit en jaune.
- La valeur du potentiomètre est poussée à FF; si physiquement la valeur de ce potentiomètre n'est pas à 100%, sa valeur est affichée en jaune à l'écran. Pour prendre le circuit sous contrôle, vous amenez le potentiomètre à sa valeur maximale pour supprimer la différence entre la position physique du potentiomètre et la valeur forcée du registre inhibé. Si vous bouger le potentiomètre, les circuits chargés précédemment dans ce registre, seront sous contrôle.

NOTES :

1 Lorsqu'un registre est en mode inhibition, le contenu de ce registre n'est plus envoyé en sortie du pupitre. C'est à dire que si le registre a un contenu et que le potentiomètre n'est pas à zéro, il y aura un noir (black out) si vous poussez la touche "INH".

2 Cela signifie que si vous bouger le potentiomètre d'un registre programmé en mode inhibition de 100% à 80% et contenant un circuit, le même circuit chargé dans un autre registre avec une intensité de 60% ce circuit sortira sur scène à 48% (60% - (20% de 60%) = 12%).

3 les intensités des circuits d'un registre inhibé ne sont pas considérées. Supposons le circuit 1 à FF et le circuit 2 à 40% dans un registre en mode inhibition ; vous abaissez de 10% le potentiomètre de ce registre, les intensités des circuits 1 et 2 qui se trouvent dans d'autres registres, seront réduites de 10% peu importe leur valeur dans le registre inhibé. Cela signifie qu'un registre inhibé ne considère que les valeurs non à zéro et non les intensités respectives des circuits.

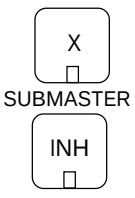
4 La fonction MODE INHIBITION d'un registre, peut-être associée au mode manuel, au mode auto et au mode audio-midi. Un registre inhibé en mode auto, contrôle les circuits dans les temps d'attente et de montée affectés à ce registre. Ainsi si vous abaissez le potentiomètre, les circuits diminuent d'intensité dans le temps de descente attribué à ce registre .

5 Toutes les manipulations autorisées en mode manuel le sont également en mode inhibition.
- sélection de circuits, groupes, mémoires.
- modification des temps
- chargement et enregistrement de mémoires.
- annulation d'un registre.

6 Si un circuit est contrôlé par plusieurs registre en mode inhibition, les modifications sont cumulées.
Ex : circuit 1 dans les registres 1 et 2 placé en mode inhibition.
Si vous abaissez le potentiomètre du registre 1 de 10% et le potentiomètre du registre 2 de 20%, le circuit sera réduit de 30%.

7 Les circuits dans un registre inhibé ne sont pas capturé comme dans le MODE LIVE, ils sont juste contrôlés proportionnellement.

6.L.2.2 Désélection du mode inhibition



Pour désélectionner le mode inhibition :
- Sélectionnez le registre
- Poussez la touche "INH"
- La led "INH" s'éteindra.
- Le contenu d'un registre désélectionné du mode inhibition sera à nouveau envoyé en sortie. Afin d'éviter une brusque modification de l'état lumineux, le potentiomètre sera virtuellement ramené à zéro. Pour reprendre le contrôle manuel des circuits, vous devez obligatoirement repassez avec le potentiomètre par la valeur zéro.

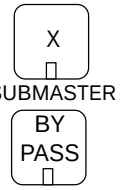
6.L.3 Mode BY-PASS

BY-PASS est une fonction qui permet d'envoyer directement le contenu d'un registre en sortie sans être soumis au contrôle du Grand Master, de l' Auditorium, du black-out, des touches OVE et du mode LIVE.
Tous circuits chargés dans un registre affecté en mode BY-PASS l'emportera sur toutes autres opérations du Vision; ceci dépendant de la valeur du potentiomètre du registre en mode BY-PASS.
BY-PASS se situe en bout de chaîne des opérations du Vision et dès lors prioritaire.
BY-PASS est une façon très puissante de maintenir des intensités à un niveau défini en sortie du pupitre.
Les circuits en BY-PASS ne sont pas enregistrés par le REC LIVE.
Les intensités des circuits d'un registre BY-PASS sont affiché en rouge sur fond gris foncé.

6.L.3.1 Mettre un registre en mode BY-PASS

- Sélectionnez le registre.

- Poussez la touche BY-PASS sur la seconde platine registre.



A l'écran s' affiche dans la case de dialogue du registre sélectionné, un message en rouge foncé.

La led de la touche "BY-PASS" s'allume.

Un même registre peut être en même temps affecté du mode BY-PASS et AUDIO. Jamais les modes INHIBIT et BY-PASS ne peuvent affecter un même registre.

6.L.3.2 Désélection du mode BY-PASS

Pour désélectionné un registre du mode BY-PASS sélectionnez ce registre et poussez la touche BY-PASS .

6.M Les touches Flash des registres

En fonction du mode sélectionné, les touches flash ont différentes fonction.

NORMAL : dans ce mode, dès la pression de la touche flash, le contenu du registre s'allumera et s'éteindra aussitôt que vous relâcherez cette même touche.
SOLO : dans ce mode, uniquement le contenu de ce registre sera restitué en sortie du pupitre.
ON/OFF : dans ce mode, dès la pression de la touche flash, le contenu du registre s'allumera et ne s'éteindra qu'à la seconde pression de cette même touche.
OFF : désactive les fonctions flash.

6.N Effacement des registres

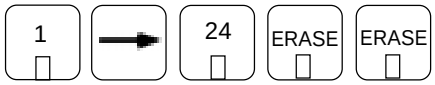
6.N.1 Effacer le contenu des registres

La fonction effacer (erase) vide le champs de travail sélectionné de son contenu. L'exception à cette règle est le mode LIVE où l'opération d'effacement capture tous les circuits à zéro.

6.N.2 Effacer les contenus d'un registre sélectionné

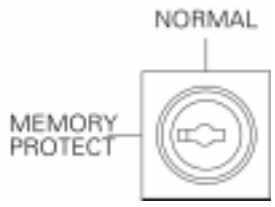
Pour effacer le contenu d'un registre sélectionné Poussez deux fois la touche ERASE .
Après avoir poussé une première fois la touche, la led clignote et s'éteindra dès que vous aurez pousser la touche pour la seconde fois. Le mode du registre n'est pas désactivé. Si un registre est sélectionné en mode AUTO, AUDIO, INH..., la fonction d'effacement (erase) ne change pas de mode.

6.N.3 Effacement des contenus de tous les registres



Sélectionnez tous les registres et poussez la touche ERASE deux fois. Dans ce cas, tous les registres sont affecté en mode manuel.

6.O Clef de protection des mémoires



Lorsque la clef est en position protection des mémoires (memory protect), les fonctions suivantes décrites précédemment ne sont plus possible :

- création d'un groupe
- REC MEM
- REC LIVE
- PATCH

Toutes les autres fonctions restent possible.

6.P Résumé des fonctions des claviers

6.P.1 Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont disponible

	Nombres 0 à 9 inclus.
FF	Intensité à 100%
Last	Sélection du précédant circuit
Next	Circuit suivant dans l'ordre numérique progressif
All	Sélectionne tous les circuits non à zéro dans un champs de travail ou une mémoire pour modification.
RET	Revient au niveau précédant inchangé
-	Exclus un circuit d'une sélection
+	Sélectionne un circuit qui ne suit pas numériquement le précédant
Thru	Permet la sélection d'un groupe de circuits ou de registres
Clear	Annule la dernière entrée; deux frappe de la touche annule tout
Enter	validation d'une sélection
•	Permet d'entrer des valeurs de pourcent pour les intensités
AT	placé après un circuit pour spécifier qu'une intensité va être entrée
00	Intensité de niveau zéro
+5%	Ajoute 5% à l'intensité préalablement programmée
-5%	Retire 5% à l'intensité préalablement programmée

En plus, juste au-dessus du clavier des circuits se trouvent des touches permettant l'accès direct aux fonctions suivantes :

SOLO	Permet d'envoyer un circuit seulement.
TEST	Permet l'envoi d'un test, en séquence automatique, des circuits utilisés
LOOP No	Chargement d'une boucle de mémoires.
CHAS No	Permet d'appeler un chenillard.
EFF No	Permet d'appeler un effet spécial.
GROUP	Sélectionne un numéro de groupe.
DIM	Sélectionne les numéros de gradateurs durant le patch.
DIM LAW	Sélectionne l'une des 10 courbes de graduations pré-programmées ou programmées par l'utilisateur.
MC LIB	Touche d'accès à la librairie des projecteurs motorisés.
COLOUR	Donne accès aux fonctions des changeurs de couleurs

Un afficheur indique le dernier circuit appelé.

6.P.2 Roue Digitale

Cette roue utilisant un encodeur optique de haute qualité peut être utilisée avec les claviers mémoires et circuits. Au-dessus de cette roue se trouvent trois touches :

FREE	Libère les circuits capturés en mode LIVE
LIVE	Sélectionne le mode LIVE
EDIT MEM	Entre dans l'éditeur de mémoires pour des modifications en aveugle

Un affichage par LED indique les intensités sélectionnée à la roue

6.P.3 Le clavier des mémoires

Le clavier est pourvu des fonctions suivantes
Nombres de 0 à 9

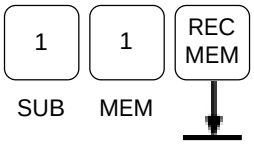
BANK	Touche de sélection des banques
Last	Appel de la mémoire précédente.
Next	Mémoire suivante dans une progression.
K2	Touche programmable par l'utilisateur
MACRO	Permet l'exécution d'une macro.
-	Permet d'exclure une mémoire d'une sélection.
+	Permet d'ajouter une mémoire à une sélection.
Thru	Permet de sélectionner un groupe de mémoires.
Clear	annulation de la dernière entrée.
Enter	Validation d'une opération
•	Permet la construction de mémoires point.
K3	Touche programmable par l'utilisateur
DOWN TIME	Permet l'accès au temps de montée exprimé en minutes et en secondes.
WAIT TIME	Permet l'accès aux temps d'attente à la montée et à la descente exprimé en minutes et en secondes.
UP TIME	Permet l'accès au temps de descente exprimé en minutes et en secondes.

En plus, juste au-dessus du clavier des mémoires se trouvent des touches permettant l'accès direct aux fonctions suivantes :

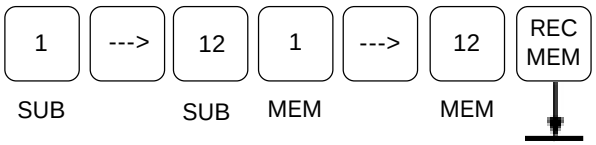
PART LOAD	Chargement partiel d'une mémoire
K4	Touche programmable par l'utilisateur
K5	Touche programmable par l'utilisateur
K6	Touche programmable par l'utilisateur
K7	Touche programmable par l'utilisateur
LOAD	Charge une mémoire dans un registre.
REC MEM	Enregistre une mémoire en aveugle
REC LIVE	Enregistrement de la sortie du pupitre (somme)
COPY	Pour copier des données d'un endroit vers un autre
ERASE	Permet d'effacer le contenu d'un champs de travail

6.Q Résumé des possibilités de mémorisation

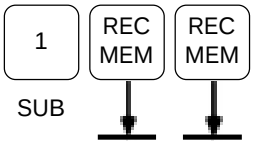
1 Mémorisation du registre 1 dans la mémoire 1 (mémoire normale)



2 Les contenus de plusieurs registres ne peuvent être enregistrés simultanément dans plusieurs mémoires (voir fonction COPY et BANK)



3 Re-enregistrement des contenus chargés dans le registre 1
Impossible si plus d'une mémoire est chargée



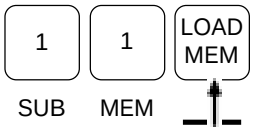
Remarques :

- pour le point 1 poussez la touche "REC MEM" deux fois si la mémoire existe.

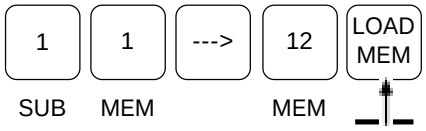
- pour les points 1 et 3, "REC MEM " peut être remplacé par REC LIVE .
  Dans ce cas, les temps ne sont pas modifiés.

Après avoir poussé la touche REC la série de circuits et mémoires est désélectionnée.

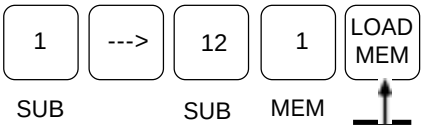
6.R Résumé des possibilités de chargement



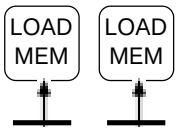
1 Chargement de la mémoire 1 dans le registre 1.



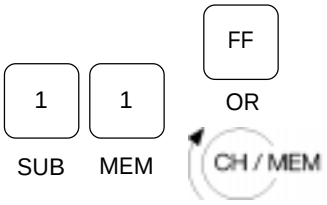
2 Chargement des mémoires 1 à 12 dans le registre 1.



3 Chargement de la mémoire 1 dans les registres 1 à 12.
le même contenu est chargé dans les 12 registres

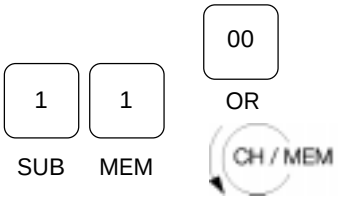


4 Re-chargement dans le registre 1 de la mémoire 1

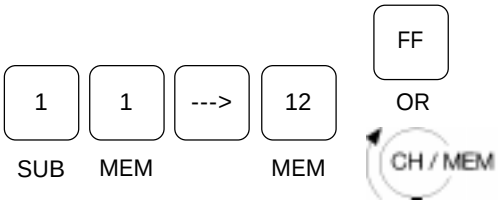


5 ajouter la mémoire 1 au registre

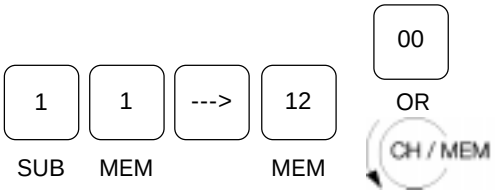
8 Retirer la mémoire 1 du registre 1



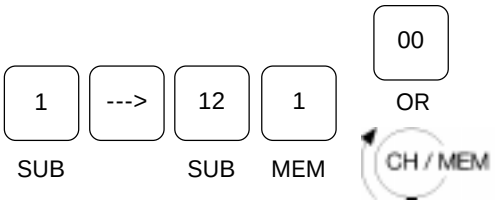
9 Ajouter les mémoires 1 à 12 dans le registre 1.



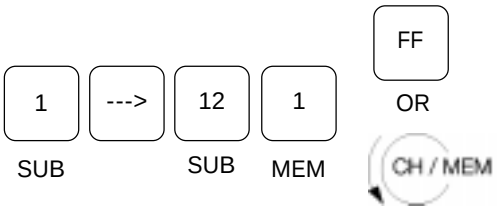
10 Retirer les mémoires 1 à 12 du registre 1.



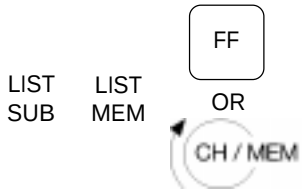
11 Ajouter la mémoire 1 aux registres 1 à 12



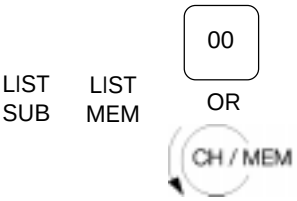
12 Retirer la mémoire 1 des registres 1 à 12.



13 Ajouter les mémoires 1 à 12 aux registres 1 à 12,
sans tenir compte des intensités de ces mémoires.
Après LOAD, la série de mémoires est désélectionnée.



14 Retirer les mémoires 1 à 12 aux registres 1 à 12,
sans tenir compte des intensités de ces mémoires.



Mode des registres de transfert

Sommaire

7.A Affichage à l'écran 4

7.A.1 Ecran scène 4
7.A.2 Ecran préparation 5

7.B Sélection du registre de transfert
Registre S (Scène) ou P (Préparation) 6
7.B.1 Sélection de registres de restitution 6
7.B.2 Sélection de circuits et attribution d'intensités 6
7.B.3 Attribution ou modification de temps 7
7.B.4 Attribution de temps particuliers aux circuits 8

7.C Enregistrement dans un registre de transfert 10
7.C.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire 10
7.C.2 Re-enregistrement d'une mémoire existante 10
7.C.3 Enregistrement de la dernière ou de la mémoire suivante 10
7.C.4 Re-enregistrement de la mémoire courante 10
7.C.5 Enregistrement de la sortie globale 10
7.C.6 Enregistrement de l'entrée DMX comme part d'une mémoire 11
7.C.7 Edition d'une mémoire 11

7.D Chargement des registres de transfert 12
7.D.1 Chargement d'une mémoire dans un registre de transfert sélectionné 12
7.D.2 Chargement d'une série de mémoires 12
7.D.3 Re-chargement de la mémoire courante 12
7.D.4 Chargement de la mémoire suivante 12
7.D.4.1 Chargement de la mémoire précédente 12
7.D.5 Addition ou soustraction de mémoires 13

7.E Vider les registres de transfert de leur contenu 13
7.E.1 Vider les registres de transfert 13
7.E.2 Vider les registres de transfert à l'aide de la touche CUT 13

7.F Fonctions spéciales des registres 14
7.F.1 Transfert manuel de deux mémoires 14
7.F.2 Transfert manuel avec le chargement automatique de la mémoire suivante dans la séquence 14
7.F.3 Transferts automatiques dans la séquence 15
7.F.4 Transferts automatiques continus 15
7.F.5 Passer de transferts manuels aux transferts automatiques 15
7.F.6 Passer de transferts automatiques aux transferts manuels 16
7.F.7 Arrêt momentané durant un transfert. 16
7.F.8 Fonction retour en arrière (go back) 16
7.F.9 Transfert instantané 17
7.F.9.1 Combiner le retour en arrière et le transfert instantané 17
7.F.10 Sauter à la mémoire suivante 17

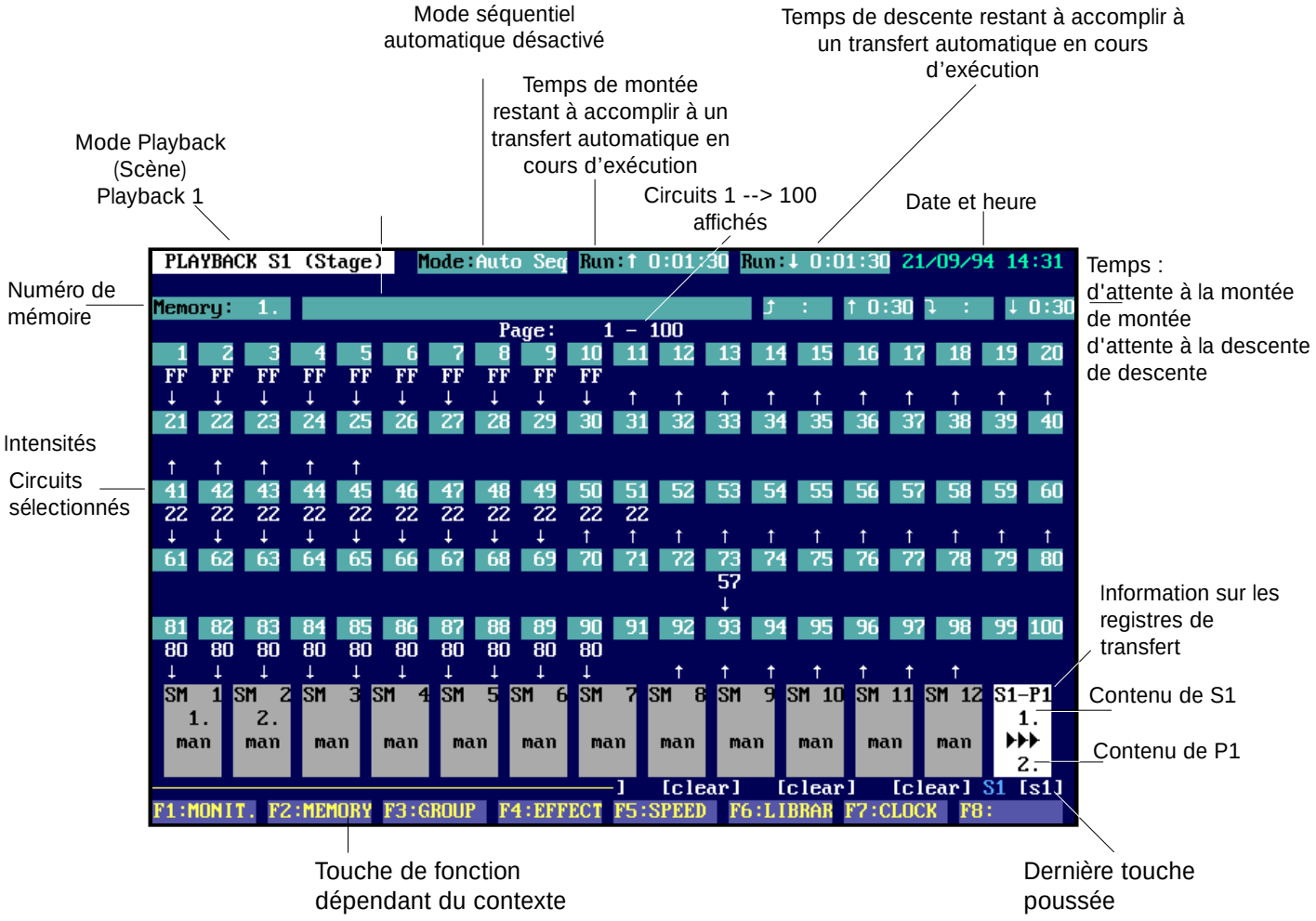
7.G Signification des LEDs des registres de transfert 18
7.G.1 LEDs des touches 18
7.G.2 Barregraphes des registres de transfert 18
7.G.2.1 Mode automatique 18
7.G.2.2 Utilisation manuelle des temps écoulés Horloge des registres de transfert 18
7.G.2.3 Learn profile 19
7.G.2.4 Modification des temps d'un transfert en cours d'éxécution 19
7.G.2.4.1 Utilisation manuelle des potentiomètres 19
7.G.2.4.2 Utilisation des touches d'accélération ou de ralentissement 19
7.G.2.4.3 Utilisation de la roue 19

7.H Résumé des fonctions claviers 20
7.H.1 Clavier des circuits 20
7.H.2 Roue digitale 21
7.H.3 Clavier des mémoires 21

7.I Résumé des méthodes d'enregistrements 22
7.J Résumé des méthodes de chargements 23

7.A Affichage à l'écran

7.A.1 Ecran de scène

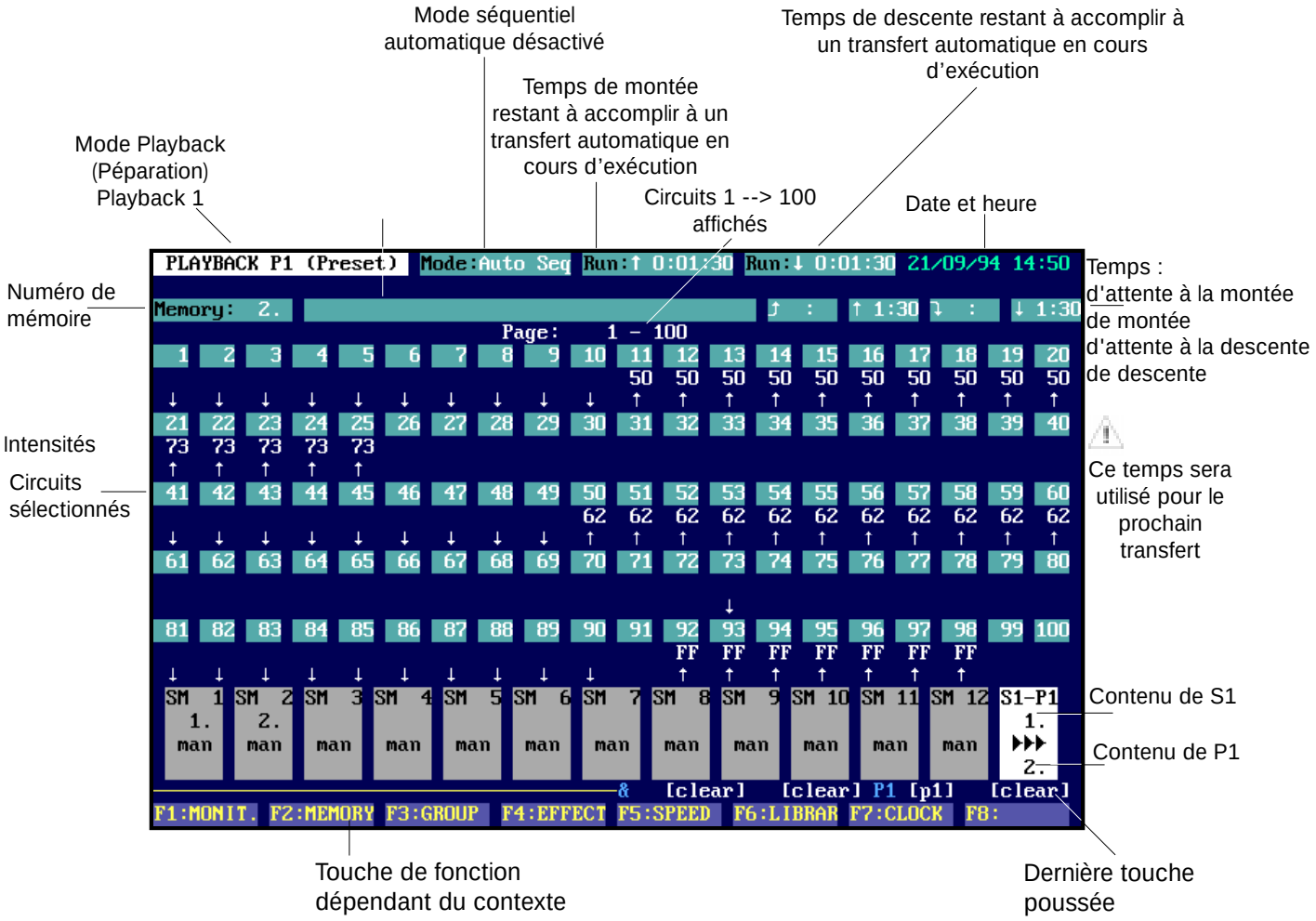

Mode séquentiel automatique désactivé
Temps de descente restant à accomplir à un transfert automatique en cours d'exécution
Temps de montée restant à accomplir à un transfert automatique en cours d'exécution
Mode Playback (Scène) Playback 1
Circuits 1 --> 100 affichés
Date et heure
PLAYBACK S1 (Stage)
Mode:Auto Seq
Run:↑ 0:01:30
Run:↓ 0:01:30
21/09/94 14:31
Numéro de mémoire
Memory: 1.
Page: 1 - 100
Temps : d'attente à la montée de montée d'attente à la descente de descente
Intensités
Circuits sélectionnés
Information sur les registres de transfert
Contenu de S1
Contenu de P1
[clear] [clear] [clear] S1 [s1]
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:SPEED F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:
Touche de fonction dépendant du contexte
Dernière touche poussée

F1 MONIT : accès direct à la configuration de l'écran
F2 MEMOIRE : accès direct au menu des mémoires
F3 GROUPE : accès direct au menu des groupes
F4 EFFET : accès direct au menu des effets
F5 VITES. : permet de contrôler la vitesse d'exécution d'un transfert
F6 LIBRAR : librairie des projecteurs motorisés.
F7 HORLOG : accès direct aux fonctions de l'horloge

Une flèche vers le haut signifie que le circuit désigné (le circuit au-dessus de la flèche) augmentera d'intensité durant le prochain transfert.

Une flèche vers le bas signifie que le circuit désigné (le circuit au-dessus de la flèche) diminuera d'intensité durant le prochain transfert

7.A.2 Ecran de préparation


Mode séquentiel automatique désactivé
Temps de descente restant à accomplir à un transfert automatique en cours d'exécution
Temps de montée restant à accomplir à un transfert automatique en cours d'exécution
Mode Playback (Péparation) Playback 1
Circuits 1 --> 100 affichés
Date et heure
PLAYBACK P1 (Preset)
Mode:Auto Seq
Run:↑ 0:01:30
Run:↓ 0:01:30
21/09/94 14:50
Numéro de mémoire
Memory: 2.
Page: 1 - 100
Temps : d'attente à la montée de montée d'attente à la descente de descente
Intensités
Circuits sélectionnés
Ce temps sera utilisé pour le prochain transfert
Contenu de S1
Contenu de P1
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:SPEED F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:
Touche de fonction dépendant du contexte
Dernière touche poussée

F1 MONIT : accès direct à la configuration de l'écran
F2 MEMOIRE : accès direct au menu des mémoires
F3 GROUPE : accès direct au menu des groupes
F4 EFFET : accès direct au menu des effets
F5 VITES. : permet de contrôler la vitesse d'exécution d'un transfert
F6 LIBRAR : librairie des projecteurs motorisés.
F7 HORLOG : accès direct aux fonctions de l'horloge

↑ Une flèche vers le haut signifie que le circuit désigné (le circuit au-dessus de la flèche) augmentera d'intensité durant le prochain transfert.

↓ Une flèche vers le bas signifie que le circuit désigné (le circuit au-dessus de la flèche) diminuera d'intensité durant le prochain transfert

7.B Sélection du registre de transfert Registre S (Scène) ou P (Préparation)

Un transfert est le remplacement progressif d'une mémoire en Scène (Live) par la mémoire chargée dans le registre de préparation (situation donc en aveugle) dans les temps attribués à la mémoire en préparation

Le transfert s'opère ou manuellement en activant les 2 potentiomètres d'un des registre de transfert ou automatiquement en poussant sur le bouton "GO" qui équipe chacun des registre de transfert.

Dans un registre de transfert, des corrections d'intensité de circuits, l'inhibition de circuits et des corrections de la vitesse d'éxécution du transfert sont possible.

De même, il est également possible d'effectuer des transferts instantanés (cut), des pauses durant le transfert repartir en sens inverse ou encore des transferts non séquentiels.

Lorsqu'un registre de transfert est juste un registre, toutes les manipulations d'intensités, d'attribution de temps, d'enregistrement et de chargement sont exactement les même que celle décrites dans le chapître 6 concernant les registres.

7.B.1 Sélection de registres de restitution

Pour sélectionner le registre scène du transfert, poussez la touche S1 (sur le transfert 1) ou la touche S2 (sur le transfert 2).

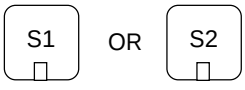
Pour sélectionner le registre préparation du transfert, poussez la touche P1 (sur le transfert 1) ou la touche P2 (sur le transfert 2).

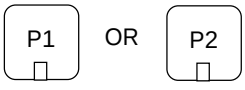
Remarque :
Lorsque vous sélectionnez un registre de transfert (scène ou préparation), les circuits ou mémoires sélectionnés auparavant sont toujours sélectionnés.

7.B.2 Sélection de circuits et attribution d'intensités

En mode transfert vous pouvez utiliser :
- toutes les fonctions de circuits, mémoires ou groupes.
- toutes les opérations d'attribution et de modification des intensités des circuits ou des mémoires .

Reportez-vous au chapitre des registres pour plus de détails.
Durant un transfert toutes les opérations sont possibles dans les registres scène et préparation.





7.B.3 Attribution ou modification des temps

En mode transfert, toutes les opérations d'attribution ou de modification de temps sont permises, même si le transfert est en cours d'exécution. Reportez-vous au chapitre des registres pour plus de détails sur la façon de temporiser.

Remarques :

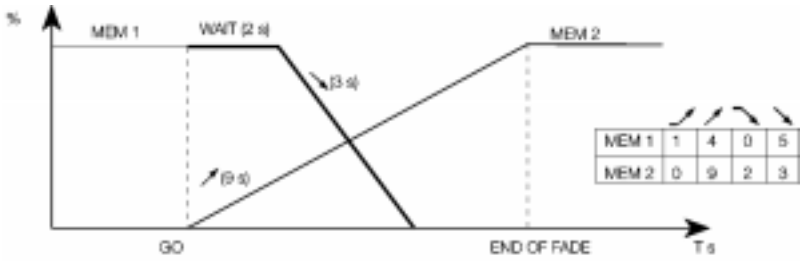
quant à l'utilisation des temps (montée, descente,attente) dans les registres transfert.

Lorsque vous effectuez un transfert entre 2 mémoires (mémoire 1 & 2 par exemple) les temps effectif sont toujours ceux de la seconde mémoire, la mémoire qui monte.

Dans ce cas :

La mémoire 1 "disparaîtra" avec les temps de descente et d'attente à la descentede la mémoire 2 (5sec).

La mémoire 2 "montera" avec les temps de montée et d'attente à la montée de la mémoire 2 (9sec).

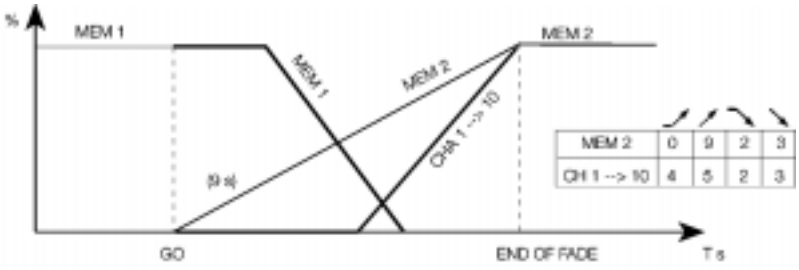


Donc les temps affichés du transfert correspondent aux temps de la mémoire chargée dans le registre de préparation.

7.B.4 Attribution de temps particuliers à des circuits

En plus des possibilités habituelles d'attribution des temps, vous avez également la possibilité d'attribuer des temps particuliers aux circuits.

Un temps particulier est une programmation par laquelle sont attribués à un circuit ou à un groupe de circuits,des temps différents de ceux attribués à la mémoire globale ou au registre.
Autrement dit, dans une même mémoire ou dans un même registre, il peut y avoir différents temps de transfert.
Vous pouvez donc construire des séquences complexes de mouvements de lumière, tous inclus dans une même mémoire, grâce à l'attribution des temps particuliers aux circuits.
(appliquer des temps d'attente particuliers est tout à fait possible).

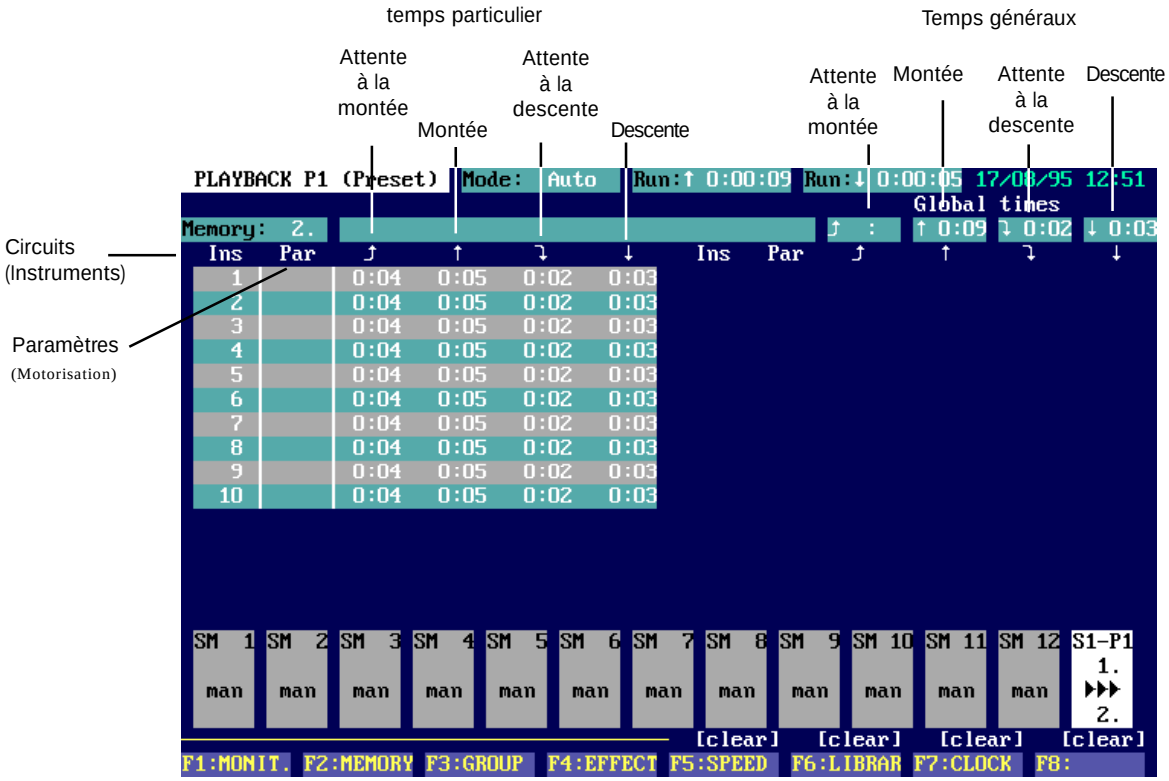


Même exemple que le précédant si ce n'est qu' aux circuits1 à 10 est attribué un temps d'attente à la montée de 4 sec. et un temps de montée de 5 sec.
Un temps particulier est attribué aux circuits 1 à10.

- un temps spécial de circuit peut uniquement être attribué en mode P1, S1, P2, S2, LIVE et EDIT MEM
- si une mémoire avec un temps spécial est chargée dans l'un des 24 registres de travail, le temps spécial sera affiché mais ne pourra être modifié. Si la mémoire est réenregistrée après modification (intensité, temps global, …), le temps spécial sera également réenregistré.
- le temps spécial est uniquement utilisé en mode transfert.

Pour attribuer un temps particulier :

- poussez F1 MONITEUR
  F2 TEMPS (Special times)



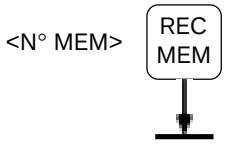
- Introduisez le numéro de mémoire souhaité s'il n'a pas encore été sélectionné. <mem n°- "LOAD">
- Sélectionnez le(s) numéro(s) de circuit(s) sur le clavier des circuits.
- Attribuez les temps de manière habituelle avec les touches de temps sur le clavier des mémoires.
- Poussez REC MEM, et sortez de l'écran des temps particuliers en poussant
  F1 MONITOR
  F2 INT (intensités)
- Si vous poussez la touche "F4" (défaut) après avoir poussé l'une des touches d'attribution des temps, les valeurs programmées par défaut sont attribuées aux 4 temps.
- La touche F3, après avoir poussé l'une des touches d'attribution des temps, force les temps généraux de la mémoire aux circuits sélectionnés.

7.C Enregistrement dans un registre de transfert

Toutes les manipulations décrites dans le chapître (6) consacrés aux registres, peuvent être appliquées aux registres de transfert.
Ce qui suit est un résumé de ces opérations.

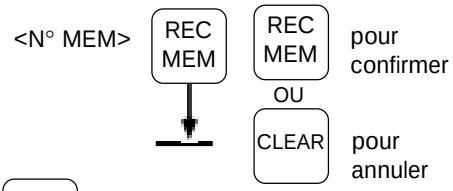
7.C.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire

Sélectionnez le registre de transfert, entrez le numéro de mémoire et poussez la touche "REC MEM".



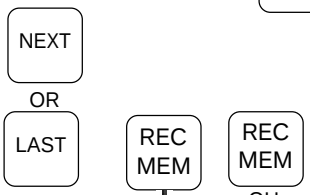
7.C.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existante

Après sélection du registre, entrez le numéro de mémoire et poussez "REC MEM".
Si la mémoire est occupée vous entendrez un ' bip '.
Si vous souhaitez confirmer, poussez la touche "REC MEM" une deuxième fois sinon poussez la touche "CLE AR".



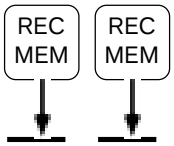
7.C.3 Enregistrement de la dernière ou de la mémoire suivante

Si vous voulez mémoriser la mémoire suivante ou précédante, sélectionnez la mémoire en poussant la touche "NEXT" ou "LAST" et poussez la touche "REC MEM"(une deuxième fois si la mémoire existe).



7.C.4 Ré-enregistrement de la mémoire courante

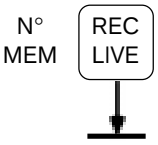
Si vous désirez ré-enregistrer la mémoire déjà restituéemais modifiée, poussez la touche "REC MEM" deux fois. Cette fonction est impossible si le registre scène est sélectionné et qu' un transfert y est en cours d'exécution.



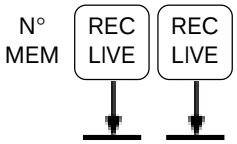
7.C.5 Enregistrement de la sortie globale

La mémoire sélectionnée contiendra toutes les sorties du VISION ; ceci inclus la sortie d'autres registres, l'entrée à ce moment du DMX et la prise en compte de la valeur du Grand Master et de la touche de BLACK OUT.

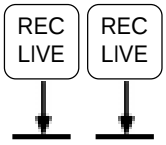
- Pour mémoriser une mémoire inexistante.



- Pour mémoriser une mémoire existante.

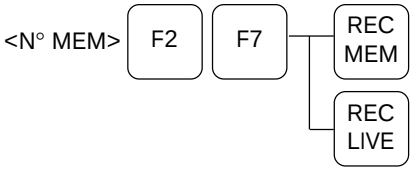


- Pour mémoriser une mémoire déjà restituée.

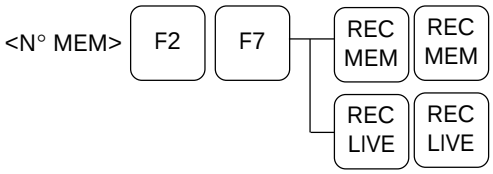


7.C.6 Enregistrement de l'entrée DMX comme partie d'une mémoire

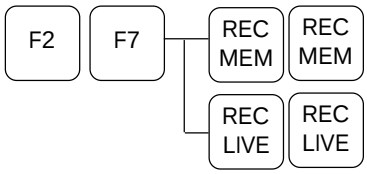
A partir du menu des mémoires, il est possible d'enregistrer les valeurs DMX d'entrée.



- Pour mémoriser une mémoire nouvelle.



- Pour mémoriser une mémoire existante.



- Pour mémoriser dans la mémoire restituée.

Note : les valeurs DMX sont prises à la sortie du patch d'entrée.

7.C.7 L'éditeur de mémoires

Il est possible de rentrer dans le champs de travail "Editeur de mémoires" à n'importe quel momentavec la touche de sélection blanche.
Cette fonction vous permet d'éditer ou d'effectuer des modifications en aveugle à n'importe quelle mémoire,à n'importe quel moment sans affecter le déroulement des sorties ou de monopoliser tout autre champs de travail aux seules fins de modifications de mémoires

Poussez la touche "EDIT MEM";
il y a une courte pause (quelques secondes), le temps que la fonction soit chargée.

Entrez le numéro ou la liste des mémoires que vous désirez travailler.Une fois que celle-ci auront été chargées,vous pourrez alors modifier les intensités ou les temps grâce aux les manipulations décrites précédemment.

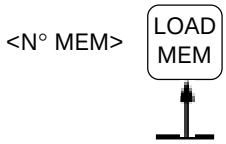
Mémorisez vos mémoires modifiées et retournez dans un autre champs de travail.

Reportez-vous au chapître 9 : L'EDITEUR DE MÉMOIRE

7.D Chargement des registres de transfert

A part le chargement dans une série de registres, toutes les manipulations de chargement décrites dans le chapître (6K) consacrés aux registres, peuvent être appliquées aux registres de transfert. Ce qui suit est un résumé de ces opérations.

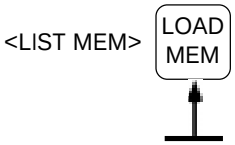
7.D.1 Chargement d'une mémoire dans un registre de transfert sélectionné



Pour restituer une mémoire dans un registre de transfert sélectionné, sélectionnez le registre (S1 S2 P1 P2), entrez le numéro de mémoire via le clavier numérique des mémoires et confirmez l'opération en poussant la touche "LOAD"
Les intensités et les 4 temps de la mémoire sont restitués.

Les informations suivantes s'affichent à l'écran :
- Le numéro de mémoire avec son titre et ses temps.
- Le mode (manuel, automatique ou séquentiel).
- Le temps restant à parcourir au transfert.

7.D.2 Chargement d'une série de mémoires

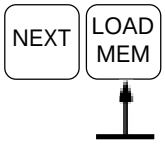


Sélectionnez le registre de transfert, entrez la série de mémoire et confirmez en poussant la touche "LOAD".
Si un même circuit a différentes intensités dans la série de mémoires, c'est sa valeur la plus haute qui l'emporte.
Les temps généraux sont ceux de la première mémoire de la liste.
Pour un circuit qui a différentes intensités, les temps particuliers proviennent de la mémoire dans laquelle ce circuit a sa valeur la plus haute.

7.D.3 Re-chargement de la mémoire courante

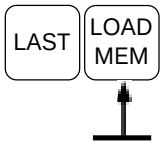
Si vous souhaitez restituer le même mémoire que celle restituée dans le registre,poussez la touche "LOAD".

7.D.4 Chargement de la mémoire suivante



Pour restituer la mémoire suivante dans le registre de transfert sélectionné, poussez successivement les touches "NEXT" suivie de "LOAD".

7.D.4.1 Chargement de la mémoire précédente



Pour restituer la mémoire précédante dans le registre de transfert sélectionné, poussez successivement les touches "LAST" suivie de "LOAD".

7.D.5 Addition ou soustraction de mémoires

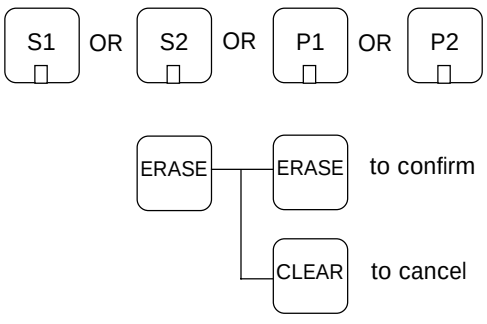
Pour ajouter (soustraire) une série de mémoires à (d') un registre de transfert sélectionné, entrez la série de mémoires et bouger la roue vers l'avant (pour ajouter) vers l'arrière (pour soustraire) ou utilisez les touches de pourcentage (%,FF,00,...).
Cette manipulation peut être effectuée lorsqu'un transfert est en cours d'éxécution dans le registre de transfert.

7.E Vider les registres de transfert de leur contenu

Tous les champs de travail à l'exception de LIVE se vident de la même manière.

7.E.1 Vider les registres de transfert

Pour effacer l'état d'un registre de transfert, sélectionnez-le et poussez deux fois la touche "ERASE".
Après la première pression de la touche la led clignote ; en confirmant l'opération par seconde pression la led s'éteint; si vous ne souhaiter pas confirmer poussez la touche "CLEAR".



7.E.2 Vider les registres de transfert à l'aide de la touche "CUT"

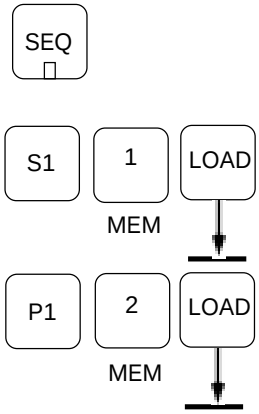
Alternativement, le registre Scène peut être vidé en poussant la touche "CUT", si aucune mémoire n'est chargée dans le registre de préparation.

7.F Fonctions spéciales des registres

Ces fonctions sont spécifiques aux registres de transfert et ne se retrouvent dans aucun autre champs de travail.

7.F.1 Transfert manuel de deux mémoires

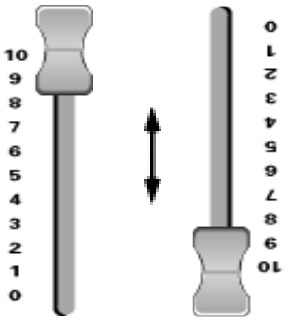
La LED associée à la touche “SEQ” doit être éteinte pour effectuer un transfert sans appel dans la séquence de la mémoire suivante.



- charger la mémoire 1 dans le registre scène.

- charger la mémoire 2 dans le registre de préparation.

Des mouvements de la paire de potentiomètre actionnés simultanément ou séparemment, activeront le transfert de la scène vers la préparation et vice versa.
Bouger les potentiomètres ensemble entraînera un transfert complet, tandis que les bouger séparemment vous fera passez par un black out ou un état de tous les circuits utilisés.
Bouger les potentiomètres à des allures différentes aura comme résultat d’effectuer un transfert avec des temps séparés.‘



- En actionnant les deux potentiomètres simultanément, vous obtiendrez un transfert graduel.

- Vous pouvez continuer indéfiniment le transfert de ces deux mémoires chargées.

- Le barregraphe des leds qui suit le mouvement, vous donne une visualisation précise de la progression du transfert.

Note : si les potentiomètres sont à mi-parcours avant le transfert, ils doivent être ramenés à une position finale pour “accrocher” le transfert.

7.F.2 Transfert manuel avec le chargement automatique dans la séquence des mémoires suivantes

Poussez la touche “SEQ” pour activer le mode séquentiel (la led de la touche “SEQ” doit être allumée sans toutefois flasher). Actionnez maintenant les potententiomètres comme décrit ci-dessus.

A la fin du transfert, la mémoire qui était dans le registre de Préparation est maintenant dans le registre Scène et a été remplacée dans le registre de Préparation par la mémoire suivante dans la séquence.
La séquence peut être un ordre de numéros croissants ou tout autre programmation qui aura été attribuée à cette séquence.

SEQ

7.F.3 Transferts automatiques dans la séquence

Poussez la touche “SEQ” (deux fois si nécesaire) pour activer le mode séquentiel (la led doit être allumée mais sans flasher).

GO

Poussez la touche “GO” pour démarrer le transfert (la led de la touche “GO” s’allume lorsque le transfert est en cours et les leds des barregraphes suivent la progression du transfert de la même manière que pour un transfert manuel).
La direction des mouvements des barregraphes dépend de la position des deux potentiomètres au début du transfert.

L’état lumineux qui était sur scène est maintenant remplacé, dans les temps programmés dans la mémoire montante, par les contenus du registre de préparation. A la fin du transfert, la mémoire qui était dans le registre de préparation à été automatiquement remplacé par la mémoire suivante dans la séquence.
Vous devez pousser à nouveau la touche “GO” pour démarrer le prochain transfert.

Notes :
Vous pouvez également effectuer un transfert temporisé de cette manière sans nécessairement charger automatiquement la mémoire dans le registre de préparation.Assurez-vous cependant que le mode séquentiel ne soit pas validé : LED off.

7.F.4 Transferts automatiques continus

Vous pouvez démarrer une série de transfert automatiques d’une séquence en poussant une seule fois sur la touche “GO”.

Poussez la touche “SEQ” une (ou deux) fois pour valider la fonction transfert automatique de la séquence (la LED doit flasher).
Lorsque vous poussez la touche “GO”, le transfert démarre et respecte les différents temps d’attente à la montée ou à la descente qui auraient été programmés. Les barregraphes de leds suivent la progression du transfert de la manière habituelle. Cette opération se poursuit jusqu’à ce que la dernière mémoire de la séquence aie été atteinte ou que le mode “Auto Go” aie été dévalidé. La séquence de mémoires peut être soit un ordre de numéros croissant soit une autre programmation qui aurait été attribuée à cette séquence par le biais de liens (Links) ou de mémoire de contrôle (voir le chapitre des menu).

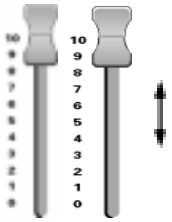
7.F.5 Passer de transferts manuels aux transferts automatiques

GO

- Si les deux potentiomètres sont en position finale, supérieure ou inférieure, poussez la touche “GO”.
  Le mode automatique est immédiatement affecté au registre et le transfert démarre.

- Si les deux potentiomètres ne sont pas en position finale (transfert démarré manuellement), une pression de la touche “GO” permet l’accomplissement automatique du transfert dans les temps restants calculés à partir de la position de chaque potentiomètre.

7.F.6 Passer de transferts automatiques aux transferts manuels



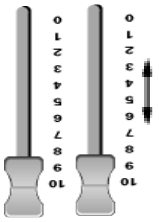
Si le transfert n'est pas en cours d'éxécution :

- Amenez les 2 potentiomètres à leur position finale (supérieure ou inférieure) s'ils n'y sont pas déjà et démarrez le transfert manuellement avec les 2 potentiomètres.

Si le transfert est en cours d'éxécution :

- Poussez la touche "HOLD" pour arrêter momentanément le transfert.
- Amenez les 2 potentiomètres .
- Terminez le transfert manuellement avec les 2 potentiomètres de telle manière à accrocher l'endroit où se trouve le transfert (utiliser les barregraphes comme repères).

HOLD



7.F.7 Arrêt momentané durant un transfert.

Après avoir lancé un transfert automatique, vous pouvez l'arrêter momentanément en poussant la touche "HOLD". Pendant l'arrêt , la led de la touche "HOLD" clignote. Pour redémarrer le transfert,il suffit de pousser à nouveau la touche "HOLD".

HOLD

Remarque :
si vous poussez la touche "GO" pour redémarrer le transfert, celui-ci progressera depuis l'état lumineux de la préparation jusqu'à la mémoire suivante dans la séquence.

Ex:

- soit un transfert entre les mémoires 1et 2 (les mémoires 1, 2 et 3 existent).
- poussez "HOLD" au milieu du transfert.
- poussez "GO
- le transfert progressera d'un état à mi-parcours entre mem1 et mem2 vers l'état de mem3.
  Le numéro 2 flashera dans la fenêtre d'affichage de Scène pour indiquer que son transfert n'était pas terminé quand le transfert suivant est partis.

7.F.8 Fonction retour en arrière (go back)

Si pendant l'éxécution d'un transfert vous voulez revenir à l'état de scène qui existait avant le départ de ce transfert, poussez la touche "GO BACK". la led de "GO" est alors éteinte et celle de "GO BACK" clignote.La fonction "GO BACK" s'effectue en tenant compte des temps déjà passés et de la position dans laquelle se trouvait le transfert.

HOLD

GO BACK

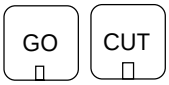
Remarques :

- Le transfert 'inverse' peut à tout moment être arrêté en poussant la touche "HOLD".
- Il est possible d'effectuer une série de "GO BACK" par une répétition de pression de la touche "GO BACK", sachant que les transfert seront éxécutés avec les temps attribués à la mémoire précédente.
- Pour reprendre les transfert dans la séquence vers l'avant poussez à nouveau la touche "GO".
- Pour amener complètement un transfert en progression arrière, poussez la touche "CUT".

GO BACK CUT

7.F.9 Transfert instantané

Si vous désirez un transfert brusque,
c'est à dire un passage instantané de l'état de scène
à l'état de préparation, poussez la touche "CUT".

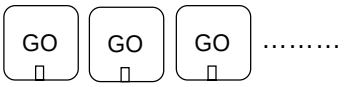


7.F.9.1 Combiner le "GO" et le "Cut"

- La fonction GO instantané est possible en poussant la touche "CUT" immédiatement après "GO".
- Pour revenir aux opérations normales de marche vers l'avant, poursuivez en poussant à nouveau la touche "GO"

7.F.10 Sauter à la mémoire suivante

Si pendant un transfert vous désirez à un moment donné passer à l'état suivant dans la séquence,poussez la touche "GO".
Chaque pression de la touche "GO", appelle la mémoire suivante dans la séquence et l'état de scène est rermplacé par celui du registre de préparation.

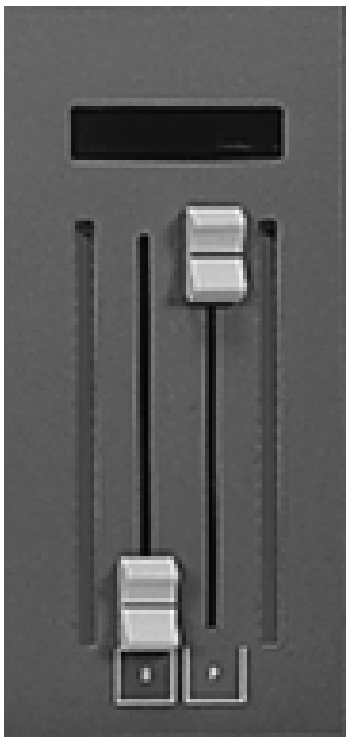


- La led du numéro de mémoire dans scène flashera pour indiquer que le transfert n'était pas encore terminé lorsque le suivant commença.
- Si la différence d'intensité entre un même circuit dans le registre préparation et celui de la scène est inférieure à 1%, ce circuit n'est pas contrôlé par le transfert.
  Son état reste donc le même.
  De multiple "GO" sont permis.

7.G Signification des LEDs des registres de transfert

7.G.1 LEDs des touches

S1,S2 : led allumée - registre scène S1 ou S2 est sélectionné.
P1,P2 : led allumée - registre préparation P1 ou P2 est sélectionné.
SEQ : led éteinte - mode séquentiel non sélectionné.
: led allumée - mode séquentiel sélectionné.
: led clignotante - mode séquentiel automatique sélectionné.
GO : led éteinte - mode manuel ou le transfert n'est pas en cours.
: led allumée - transfert en cours .
HOLD : led éteinte - état normal .
: led clignotante - transfert momentanément arrêté.
GO BACK : led éteinte - état normal
: led allumée - transfert 'inverse' en cours .



7.G.2 Barregraphes des registres de transfert

- Le barregraphe de gauche indique le niveau du registre 'scène' (0% toutes leds sont éteinte,100% toutes les leds sont allumées).
- Le barregraphe de droite indique le niveau du registre préparation (0% toutes leds sont éteinte,100% toutes les leds sont allumées).
- Les 2 led's au-dessus et en-dessous de chaque barregraphe sont toujours allumée .
  Le sens du mouvement des barregraphes dépend de la position des potentiomètres au départ du transfert.
  Si les potentiomètres sont en bas au départ, les barrgraphes monteront avec le transfert.
  Si les potentiomètres sont en haut au départ, les barrgraphes descendront avec le transfert.

7.G.2.1 Mode automatique

- Pas de temps particuliers, pas de temps d'attente :
- Le barregraphe de gauche suit le transfert descendant (départ de 100%)
- Le barregraphe de droite suit le transfert montant (départ de 00%).
- Temps particuliers :
  Le barregraphe de gauche suit le temps le plus haut attribué à la descente et le barregraphe de droite prend le temps le plus haut attrtibué à la montée.

7.G.2.2 Utilisation manuelle des temps écoulés Horloge des registres de transfert

Option non encore implémentée.

7.G.2.3 Learn profile

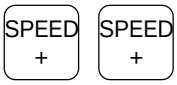
7.G.2.4 Modification des temps d'un transfert en cours d'éxécutio

Trois manières vous permettent d' accélérer ou de ralentir un transfert en cours d'éxécution.
Pour que les modifications soient effectives, le registre préparation doit être sélectionné.

7.G.2.4.1 Utilisation manuelle des potentiomètres

Poussez la touche "HOLD" et continuer manuellement le transfert comme décris précédemment (chapitre 7.F.6)

7.G.2.4.2 Utilisation des touches d'accélération ou de ralentissement



Poussez ou la touche "SPEED+" ou la touche "SPEED-" situées sur la platine des registres de transfert pour respectivement accélérer ou ralentir le transfert en cours d'éxécution.
Cette action a un effet immédiat sur le transfert.

7.G.2.4.3 Utilisation de la roue

Poussez la touche "F5" et actionnez la roue pour accélérer ou ralentir le transfert.

Lors de l'utilisation de ces deux dernières fonctions, vous remarquerez que le chronomètre du temps restant à parcourir et l'affichage des temps de la mémoire changent en fonction des modifications effectuées soit à la roue, soit à l'aide des touches de vitesse.
Ceci vous permet d'avoir une vérification constante
et du reste de la durée du transfert et de la quantification
des changements de temps introduits.

7.H Résumé des fonctions claviers

7.H.1 Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont disponibles :

	Numéros 0 à 9 inclus
FF	Intensité à 100%;plein feu.
LAST	Sélection précédante ou dernier circuit d'un groupe.
NEXT	Circuit suivant dans la progression arithmétique.
ALL	Sélection de tous les circuits non à zéro dans le champ de travail ou d'une mémoire pour modification
RET	Retour à l'intensité précédante.
-	Permet d'exclure un circuit d'un groupe sélectionné.
+	Ajoute un circuit à une sélection
THRU	Sélection d'un groupe de circuits (ou de registres)
CLEAR	Supprime la dernière entrée. Deux frappe de la touche annule tout.
ENTER	Valide une opération
•	Permet d'entrer des intensités en pourcent.
AT	Est utilisé après un circuit pour spécifier qu'une valeur d'intensité va être attribuée.
00	Intensité à 00%.
+5%	Ajouter 5% aux valeurs existantes des circuits sélectionnés.
-5%	Retrancher 5% aux valeurs existantes des circuits sélectionnés.

En plus, situées au-dessus du clavier des circuits, les touches suivantes donnent un accès direct aux fonctions suivantes :

SOLO	Seul le circuit sélectionné se retrouve en sortie.
TEST	Permet l'envoi d'un test,en séquence automatique, d'éléments sélectionnés.
LOOP N°	Sélection du numéro de loop; ex : LOOP N° 5
CHAS N°	Sélection du numéro de chenillard; ex : CHAS N° 5
EFF N°	Sélection du numéro d'un effet spécial; ex : CHAS N° 5
GROUP	Sélection d'un numéro de groupe.
DIM	Sélection des numéros de gradateurs durant le patchage.
DIM LAW	Sélection de l'une des 10 courbes de graduation pré-programmées ou d'une courbe programmée par l'utilisateur.
MC LIB	Accès à la librairie des projecteurs motorisés.
COLOUR	Accès aux fonctions des changeurs de couleurs.

Un affichage par LED juste au-dessus du clavier des circuits indique les numéros de circuits sélectionnés et un affichage plus grand situé sur la partie arrière du Vision indique les contenus de chaque champs de travail.

7.H.2 Roue digitale

Cette roue intègrant un encodeur optique peut être utilisée avec les claviers mémoires et circuits.
Au-dessus de cette roue se trouvent trois touches :

FREE	Libère les circuits capturés par le mode LIVE
LIVE	Sélectionne le mode live
EDIT MEM	Entre dans l'éditeur de mémoires pour des modifications en aveugle

Un affichage par LED indique les intensités sélectionnée à la roue

7.H.3Le clavier des mémoires

Le clavier est pourvu des fonctions suivantes

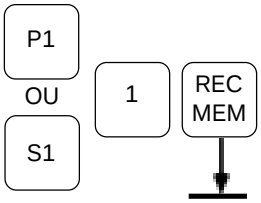
	Numéros 0 à 9
BANK	Touche de sélection des banques
LAST	Dernière mémoire sélectionnée ou dernière mémoire d'un groupe.
NEXT	Mémoire suivante dans une progression.
K2	Touche programmable par l'utilisateur
MACRO	Permet l'exécution d'une macro
-	Permet d'exclure une mémoire d'une sélection.
THRU	Permet de sélectionner un groupe de mémoires.
+	Permet d'ajouter une mémoire à une sélection.
CLEAR	annulation de la dernière entrée.
ENTER	Valide une programmation
K3	Touche programmable par l'utilisateur
.	Permet la construction de mémoires point
UP TIME	Permet l'accès au temps de montée exprimé en minutes et en secondes.
WAIT TIME	Permet l'accès aux temps d'attente à la montée et à la descente exprimé en minutes et en secondes.
DOWN TIME	Permet l'accès au temps de descente exprimé en minutes et en secondes.

En plus, juste au-dessus du clavier des mémoires se trouvent des touches
permettant l'accès direct aux fonctions suivantes :

K4	Touche programmable par l'utilisateur
K5	Touche programmable par l'utilisateur
K6	Touche programmable par l'utilisateur
K7	Touche programmable par l'utilisateur
ERASE	Permet d'effacer le contenu d'un champs de travail
LOAD	Charge une mémoire ou un groupe dans un registre.
REC MEM	Enregistre une mémoire en aveugle
REC LIVE	Enregistrement de la somme de toutes les sorties du pupître
COPY	Touche d'accès à la fonction copy
ERASE	Pour effacer le contenu d'un registre

7.I Résumé des méthodes d'enregistrements

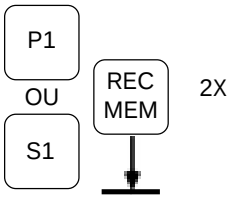
Elles sont identiques à celles décrites dans le chapitre des registres.



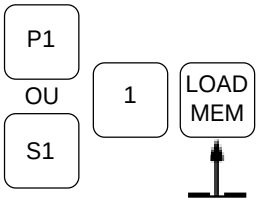
1 Mémorisation de la préparation 1 dans la mémoire 1.
2 Mémorisation des valeurs de sortie de scène 1 dans la mémoire 1

Poussez deux fois la touche "REC MEM" si la mémoire existe déjà.

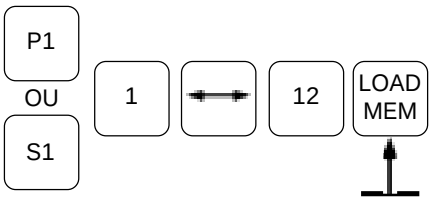
3 Mémorisation de la préparation 1 dans la mémoire courante. Non disponible si une série de mémoires est chargées.
4 Mémorisation des valeurs de scène 1 dans la mémoire courante. Non disponible si une série de mémoires est chargées ou si le transfert est en cours d'éxécution.



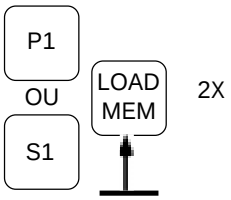
7.J Résumé des méthodes de chargements



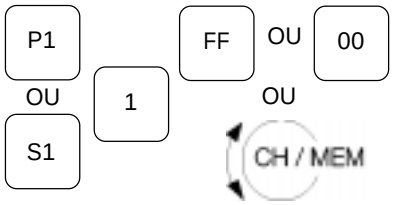
1 Restitution de la mémoire 1 dans le registre préparation 1.
2 Restitution de la mémoire 1 dans le registre scène 1.



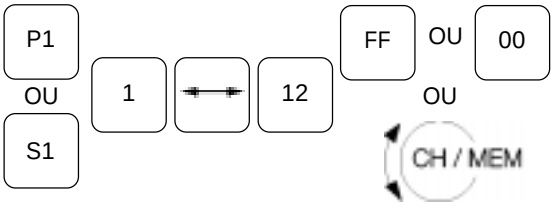
3 Restitution de la mémoire 1 à 12 dans le registre de préparation 1.
4 Restitution de la mémoire 1 à 12 dans le registre de scène 1.



5 Restitution dans le registre de préparation 1 de la mémoire qui s'y trouve déjà restituée.
6 Restitution dans le registre de scène 1 de la mémoire qui s'y trouve déjà restituée



7 Addition (soustraction) de la mémoire 1 au (du) registre de préparation 1.
8 Addition (soustraction) de la mémoire 1 au (du) registre de scène 1.



9 Addition (soustraction) de la mémoire 1à 12 au (du) registre de préparation 1.
10 Addition (soustraction) de la mémoire 1 à 12 au (du) registre de préparation 1.

Mode Live (Scène)

Sommaire

8.A Champs de travail Scène (Live) 3

8.B Les affichages écran du mode Live 4
- 8.B.1 Sélection du champs de travail LIVE 5
  - 8.B.1.1 Passage de Live après GM à Live avant le GM. 5
- 8.B.2 Désélection du mode Live 5

8.C Les fonctions de modifications dans LIVE 6
- 8.C.1 Sélection d'un circuit 6
- 8.C.2 Attributions des intensités 6
- 8.C.3 Pour libérer un circuit 6
  - 8.C.3.1 Libération de tous les circuits capturés 6
- 8.C.4 Modification des intensités. 7
- 8.C.5 Intervention directe sur la sortie du pupitre 7
  - 8.C.5.1 Annulation des changements en sortie 7
- 8.C.6 Attribuer et modifier les temps 8
- 8.C.7 Graduation globale et mise au noir 8

8.D Enregistrements en mode LIVE 9
- 8.D.1. Enregistrement des sortie LIVE avant le GM. 9
  - 8.D.1.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire 9
  - 8.D.1.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existante 9
  - 8.D.1.3 Ré-enregistrement de la mémoire courante 9
- 8.D.2 Enregistrement des sortie LIVE après le GM. 9
  - 8.D.2.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire 9
  - 8.D.2.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existante 9
  - 8.D.2.3 Ré-enregistrement de la mémoireaffichée dans LIVE 9

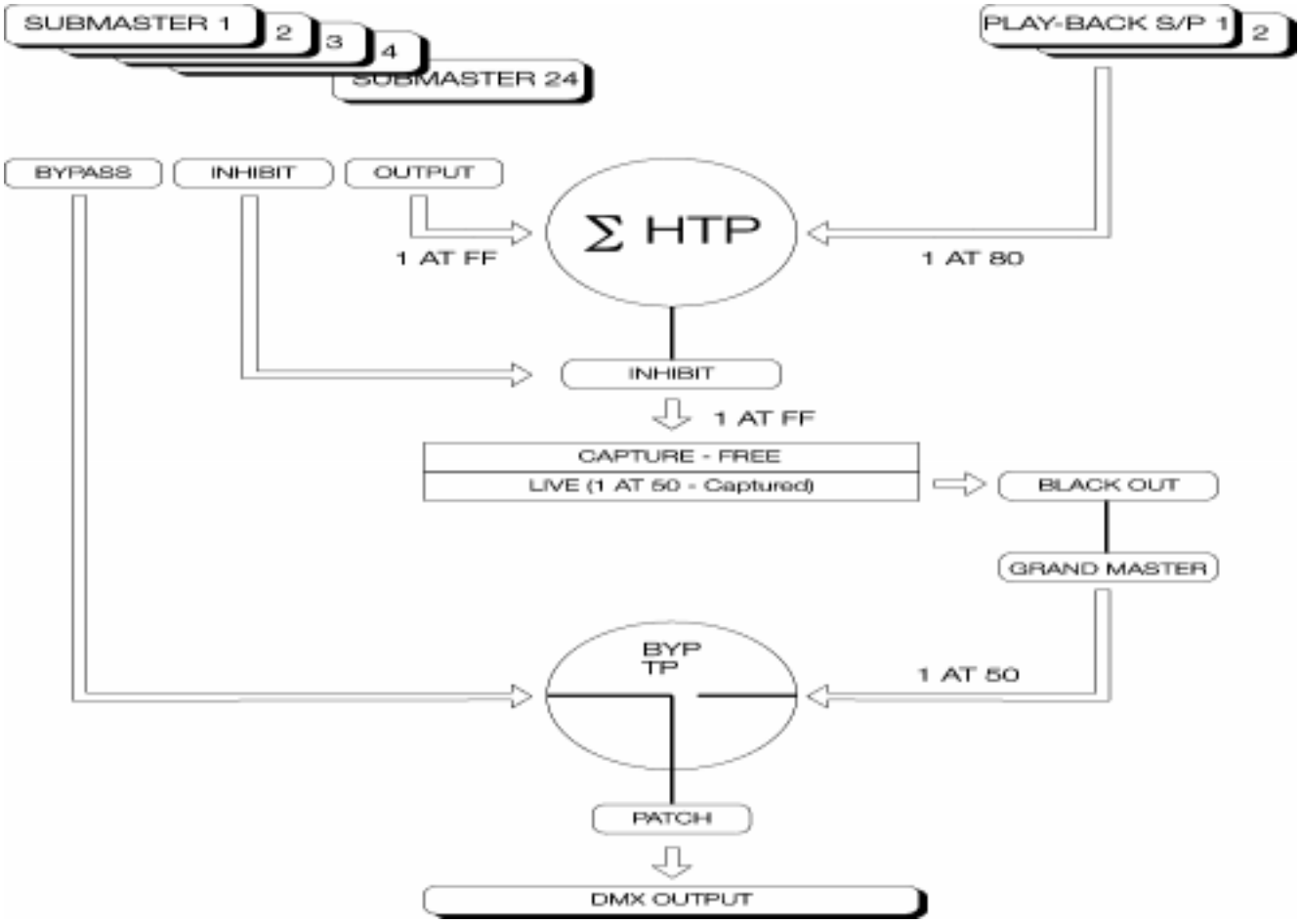
8.E Chargement dans LIVE 10
- 8.E.1.1 Chargement d'une seule mémoire 10
  - 8.E.1.2 Chargement d'une série de mémoire 10
  - 8.E.1.3 Re-chargement de la mémoire courante 10
- 8.E.2 Ajouter ou retrancher des mémoires ou des groupes au (du) mode LIVE 10

8.F Effacer le mode LIVE 11
- 8.F.1 Effacer

8.G Résumé des fonctions claviers 12
- 8.G.1 Clavier des circuits 12
- 8.G.2 Roue digitale 13
- 8.G.3 Clavier des mémoires 13

8.H Résumé des méthodes d'enregistrements 14

8.I Résumé des méthodes de chargements 15



∑ HTP = le plus haut l'emporte

BYP TP = BYPASS l'emporte

8.A Champs de travail Scène (Live)

Le mode LIVE est un champs de travail qui n'a pas ses propres potentiomètres et ne peut contenir aucun effet spéciaux ni aucun chenillard. Toutefois tous les outils décrits précédemment pour le contrôle des circuits, peuvent être utilisés dans LIVE. Lorsqu'un état lumineux est crées dans LIVE, les circuits concernés sont capturés et de ce fait ne peuvent être modifié par aucun autre champs de travail à l'exception d'un registre affecté au mode BYPASS.Les circuits capturés restent cependant soumis au contrôle de l'Auditorium, au Grand Master et au Black-out.

Les circuits capturés sont affichés en rouge sur le moniteur 1 - LIVE APRES GM. pour une identification immédiate.

Attention ! : les circuits capturés à 00%, affichent deux tirets rouges.
Si vous éprouvez des difficultés en essayant de modifier ces circuits, sélectionnez-les et poussez la touche FREE, quelque soit le champsde travail dans lequel vous vous trouviez.

Le champs de travail LIVE l'emporte sur tous les autres, (à l'exception d'un registre en mode BYPASS, voir plus loin) du fait qu'il donne un accès direct à la sortie du pupitre.
Les circuits sélectionnés sont déconnectés de tous les autres champs de travail du pupitre et seulement des instructions LIVE sont envoyées directement à la sortie du pupitre.
Ce champs est intéressant lors du pointage ou pour construire un état lumineux.
Un circuit sélectionné en LIVE est capturé par ce champs.

Ex : Circuit 1 est à FF dans le registre 1
Après sélection du mode LIVE, le circuit 1 est ramené à 50%
Le niveau du circuit 1 restera toujours à 50%,tant qu'il n'aura pas été libéré (FREE) du champs de travail (voyez le diagramme).

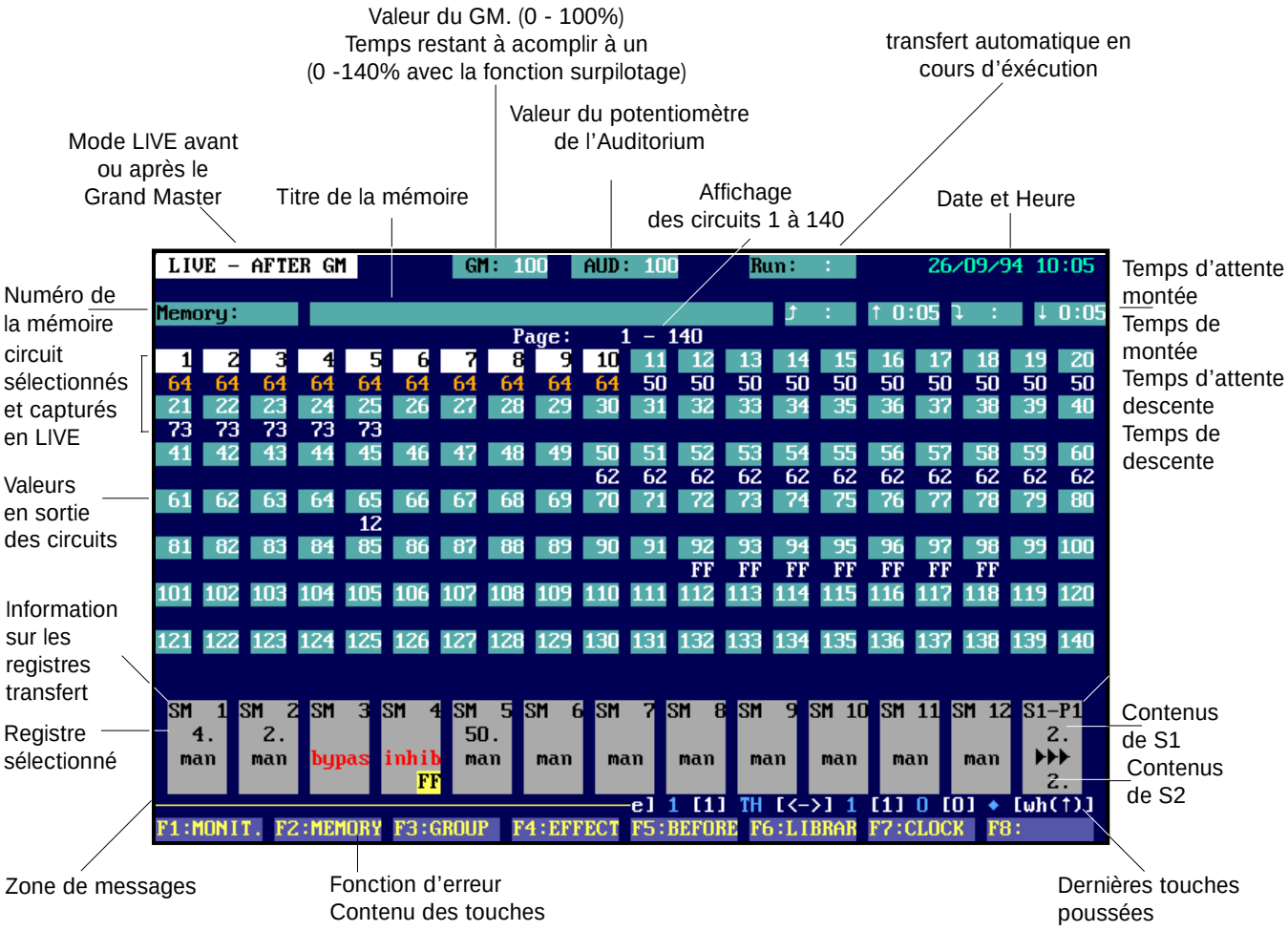
Notes :

- Le mode BYPASS envoie le contenu d'un registre directement en sortie, après le mode LIVE, le GM. et la touche de mise au noir; il est donc priorotaire à tous les autres champs de travail. Voyez le diagramme général pour comprendre les connections des différents champs à l'intérieur de VISION.

- Il est impossible de restituer des chenillards ou des effets spéciaux dans le mode LIVE.

- D'autres affichages à l'écran sont disponibles dans LIVE.

8.B Les affichages écran du mode Live



F1	MONIT	: accès direct à la configuration de l'écran
F2	MEMOIRE	: accès direct au menu des mémoires
F3	GROUPE	: accès direct au menu des groupes
F4	EFFET	: accès direct au menu des effets
F5	AVANT	: affichage des niveaux de sortie avant le Grand Master.
F6	LIBRAR	: librairie des projecteurs motorisés.
F7	HORLOG	: accès direct aux fonctions de l'horloge

8.B.1 Sélection du champs de travail LIVE

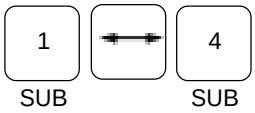
Pour sélectionner le mode LIVE, poussez la touche “LIVE” qui se trouvent au - dessus de l’affichage des intensités sur la platine des mémoires et des circuits.
La LED associée s'allument.
Les valeurs de sortie sont alors affichées à l’écran, compte tenu la valeur des potentiomètres de l’auditorium et du GM.
Il est aussi possible d’afficher les valeurs de sortie avant le Grand Master.

8.B.1.1 Passage de Live après GM à Live avant le GM.

Poussez “F5” (avant)

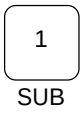
8.B.2 Désélection du mode Live

Pour désélectionner le mode LIVE, vous pouvez ou sélectionnez un autre mode (registres, registres de restitution,...) ou poussez la touche LIVE à nouveau; vous retournez dans le champs de travail dans lequel vous étiez avant d’entrer dans le mode LIVE.



ex : registres 1 à 4 sont sélectionnés

sélection du champs LIVE



dé-sélection du champs LIVE; seul le registre 1 est sélectionné

les registres 1 à 4 sont toujours sélectionnés

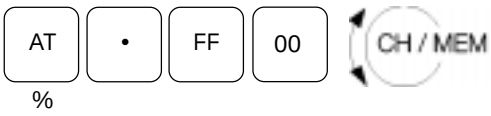
8.C Les fonctions de modifications dans LIVE

Comme LIVE est un autre champs de travail, la plupart des fonctions claviers sont disponibles.

8.C.1 Sélection d'un circuit

Toutes les fonctions utilisées pour sélectionner les circuits, les mémoires et les groupes dans les registres sont disponible de la même manière dans le champs LIVE.
Reportez-vous au chapitre 6 ou au résumé à la fin de ce chapitre.

8.C.2 Attributions des intensités



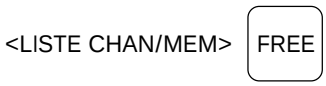
Tous les outils d'attribution d'intensité sont également disponible dans LIVE. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre des registres.

La principale différence entre les registres et LIVE est qu'en LIVE, dès qu'une intensités a été attribuée à un circuit, ce circuit est capturé par le mode LIVE.

L'intensité de ce circuit est controlable uniquement en mode LIVE. Un circuit capturé en mode LIVE est affiché en rouge dans le champs LIVE et dans les autre champs.

8.C.3 Pour libérer un circuit

Entrer la liste des circuits capturés et pousser la touche FREE libère de façon brusque les circuits capturés.

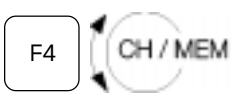


- F1 ---> S1
  envoie les circuits capturés dans le registre scène du transfert n° 1 et les libère automatiquement.
  Les circuits vont donc vers la valeur qu'ils devraient avoir lors du prochain transfert.

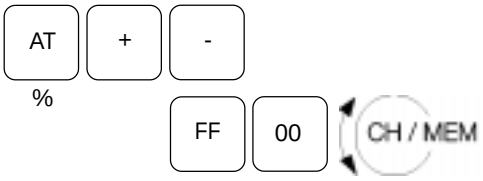
- F2 ---> S2
  envoit les circuits capturés dans le registre scène du transfert n° 2

- F3 Roue
  permet, à l'aide de la roue, par un mouvement vers l'avant, d'amener progressivement les circuits vers la valeur qu'ils devraient avoir ou de les libérer.

- F4
  libère brusquement les circuits capturés



- pousser 2x la touche FREE sans sélection de circuits libère tous les circuits capturés



8.C.4 Modification des intensités

Tous les outils de modification des intensités sont disponibles dans LIVE.

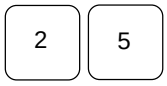
Les circuits modifiés seront capturés dans le mode LIVE.

8.C.5 Intervention directe sur la sortie du pupitre

Vous pouvez instantanément modifier et capturer les intensités d'un circuit durant le spectacle,si nécessaire.

ex : circuit 25 est à 50% dans un registre.
Vous voulez le mettre à 60%.

- Sélectionnez le mode LIVE



- Entrez le numéro de circuit

- Bouger la roue vers l'avant jusqu'à ce que les 60% soient atteints.

La valeur passera de 50% à 60% en suivant la vitesse de votre mouvement à la roue.
Ce circuit est capturé par LIVE et ne ne changera pas de valeur lorsque les mémoires seront restituées.

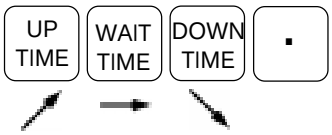
8.C.5.1 Annulation des changements en sortie

- Libère le circuit 25

- libère tous les circuits

8.C.6 Attribuer et modifier les temps

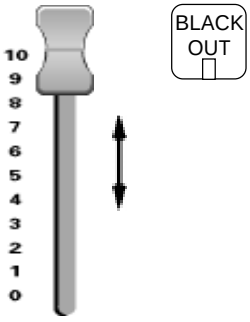
Les manipulations sont les-mêmes que celle utilisées en mode registre.



Les temps seront utilisés seulement si vous les enregistrez avec la touche “REC MEM”.
Désélectionnez tout, en poussant deux fois la touche “CLEAR”.

8.C.7 Graduation globale et mise au noir

la sortie LIVE est controlée par l’Auditorium, le Grand Master et la touche de Black-Out.



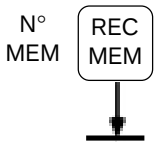
GRAND MASTER

8.D Enregistrements en mode LIVE

Les circuits capturés sont enregistrés avec la valeur qu'ils ont dans le LIVE. Les autres circuits issus des registres, des registres de transfert, de l'entrée DMX, ... , s'il ne sont pas capturés par le mode LIVE, sont enregistrés suivant le principe "la plus haute valeur l'emporte. Les 4 temps peuvent également être enregistrés.
Le numéro de la mémoire ainsi crée de cette manière est affichée sur l'écran LIVE après GM.

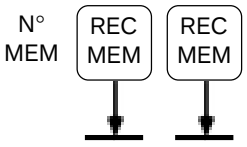
8.D.1. Enregistrement des sortie LIVE avant le GM.

Par cette fonction, vous enregistrez les contenus de tous les champs mais pas proportionnnelllement au GM. Il est dès lors possible d'enregistrer une séquence sophistiquée sans lumière sur le plateau.



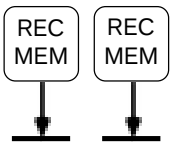
8.D.1.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire

La LED de live doit être allumée.
Entrez le numéro de mémoire et poussez la touche "REC MEM".



8.D.1.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existant

Entrez le numéro de mémoire et poussez a touche "REC MEM" deux fois.
Le titre de l'ancienne mémoire s'il y en avait un, reste.

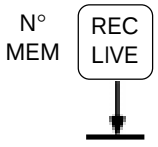


8.D.1.3 Ré-enregistrement de la mémoire courante

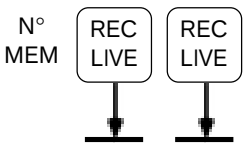
Pour ré-enregistrer la mémoire courante chargée
dans LIVE, poussez la touche "REC MEM" deux fois.

8.D.2 Enregistrement des sortie LIVE après le GM.

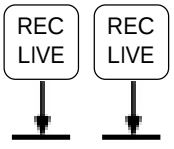
Pour enregistrer les sorties actuelles du pupitre, après le GM :



8.D.2.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire



8.D.2.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existante

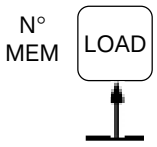


8.D.2.3 Ré-enregistrement de la mémoire affichée dans LIVE

8.E Chargement dans LIVE

Pour charger des mémoires dans LIVE, de la même manière que pour les autres champs.

8.E.1.1 Chargement d'une seule mémoire

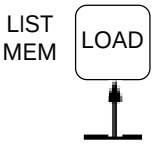


Sélectionnez le mode LIVE, entrez le numéro de mémoire et confirmez l'opération en poussant la touche "LOAD".

Notes :

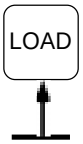
- Les temps et les intensités sont chargés ensemble.
- Lorsque vous chargez une mémoire, tous ses circuits sont capturés par le mode LIVE, même ceux qui ont une intensité zéro dans la mémoire.
- Ce système vous permet de travailler une seule mémoire sans affecter ou être affecté par les valeurs provenant d'autres champs.

8.E.1.2 Chargement d'une série de mémoire



Entrez la série de mémoires et poussez la touche "LOAD".
Chaque circuit prend la valeur la plus haute qu'il a parmis toutes les mémoires de la série et les temps de la première seront associés.
Tous les circuits sont maintenant capturés.

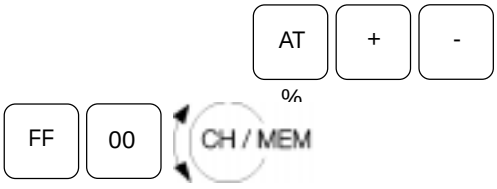
8.E.1.3 Re-chargement de la mémoire courante



Après les modifications mais avant le ré-enregistrement, si vous souhaitez retrouver les contenus inaltérés, poussez la touche "LOAD".

8.E.2 Ajouter ou retrancher des mémoires ou des groupes au (du) mode LIVE

Vous pouvez ajouter (soustraire) les contenus d'une mémoire ou d'une liste de mémoires au (du) LIVE.
Sélectionnez la (les) mémoire(s) et attribuer-lui (les) une intensité avec la roue ou les touches.
Ou sélectionnez le numéro de groupe et attribuer-lui une intensité.



Note :

- les niveaux des circuits ne sont pas restitué, cette fonction considère la mémoire comme un groupe mais conserve la balance entre les circuits.
- Ce n'est pas à proprement parler une fonction de restitution puisque seul le contenu est considéré.
- Seul le contenu de la (les) mémoire(s) est capturé(s).
  La valeur de sortie des autres circuits (issus d'autres champs) est toujours calculée suivant le principe de la plus haute valeur qui l'emporte.

8.F Effacer le mode LIVE

Le principe de la fonction d'effacement est de retenir momentanément tous les circuits et de les amener à zéro.
Dons , dans LIVE, la fonction d'effacement à un effet différent de l'effacement dans les autres champs.

8.F.1 Effacer

ERASE 2X Pour affacer le contenu de LIVE, poussez la touche "ERASE" deux fois.

Effacer le contenu de LIVE signifie :
- Tous les circuits sont capturés.
- Ils sont à zéro (00%) en sortie.

Effacer les contenus de LIVE , ne signifie pas libérer les circuits.

Pour reprendre le contrôle de tous les circuits, poussez FREE deux fois, dans n'inporte quel champs.

Pour reprendre le contrôle de certains circuits, sélectionnez-les et poussez FREE une fois.

8.G Résumé des fonctions claviers

8.G.1 Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont disponibles :

	Numéros 0 à 9 inclus
FF	Intensité à 100%;plein feu.
LAST	Sélection précédante ou dernier circuit d'un groupe.
NEXT	Circuit suivant dans la progression arithmétique.
ALL	Sélection de tous les circuits non à zéro dans le champ de travail ou d'une mémoire pour modification
RET	Retour à l'intensité précédante.
-	Permet d'exclure un circuit d'un groupe sélectionné.
+	Ajoute un circuit à une sélection
THRU	Sélection d'un groupe de circuits (ou de registres)
CLEAR	Supprime la dernière entrée. Deux frappe de la touche annule tout.
ENTER	Valide une opération
•	Permets d'entrer des intensités en pourcent.
AT	Est utilisé après un circuit pour spécifier qu'une valeur d'intensité va être attribuée.
00	Intensité à 00%.
+5%	Ajouter 5% aux valeurs existantes des circuits sélectionnés.
-5%	Retrancher 5% aux valeurs existantes des circuits sélectionnés.

En plus, situées au-dessus du clavier des circuits, les touches suivantes donnent un accès direct aux fonctions suivantes :

SOLO	Seul le circuit sélectionné se retrouve en sortie.
TEST	Permet l'envoi d'un test,en séquence automatique, d'éléments sélectionnés.
LOOP N°	Sélection du numéro de loop; ex : LOOP N° 5
CHAS N°	Sélection du numéro de chenillard; ex : CHAS N° 5
EFF N°	Sélection du numéro d'un effet spécial; ex : CHAS N° 5
GROUP	Sélection d'un numéro de groupe.
DIM	Sélection des numéros de gradateurs durant le patchage.
DIM LAW	Sélection de l'une des 10 courbes de graduation pré-programmées ou d'une courbe programmée par l'utilisateur.
MC LIB	Accès à la librairie des projecteurs motorisés.
COLOR	Accès aux fonctions des changeurs de couleurs.

Un affichage par LED juste au-dessus du clavier des circuits indique les numéros de circuits sélectionnés et un affichage plus grand situé sur la partie arrière du Vision indique les contenus de chaque champs de travail.

8.G.2 Roue digitale

Cette roue intègrant un encodeur optique peut être utilisée avec les claviers mémoires et circuits.
Au-dessus de cette roue se trouvent trois touches :

FREE	Libère les circuits capturés par le mode LIVE
LIVE	Sélectionne le mode live
EDIT MEM	Entre dans l'éditeur de mémoires pour des modifications en aveugle

Un affichage par LED indique les intensités sélectionnée à la roue

8.G.3Le clavier des mémoires

Le clavier est pourvu des fonctions suivantes

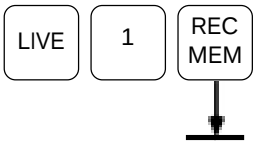
	Numéros 0 à 9
BANK	Touche de sélection des banques
LAST	Dernière mémoire sélectionnée ou dernière mémoire d'un groupe.
NEXT	Mémoire suivante dans une progression.
K2	Touche programmable par l'utilisateur
MACRO	Permet l'exécution d'une macro.
-	Permet d'exclure une mémoire d'une sélection.
THRU	Permet de sélectionner un groupe de mémoires.
+	Permet d'ajouter une mémoire à une sélection.
CLEAR	annulation de la dernière entrée.
K3	Touche programmable par l'utilisateur
•	Permet la construction de mémoires point.
UP TIME	Permet l'accès au temps de montée exprimé en minutes et en secondes.
WAIT TIME	Permet l'accès aux temps d'attente à la montée et à la descente exprimé en minutes et en secondes.
DOWN TIME	Permet l'accès au temps de descente exprimé en minutes et en secondes.
ENTER	Valide une opération

En plus, juste au-dessus du clavier des mémoires se trouvent des touches permettant l'accès direct aux fonctions suivantes :

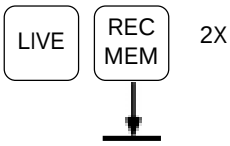
K4	Touche programmable par l'utilisateur
K5	Touche programmable par l'utilisateur
K6	Touche programmable par l'utilisateur
K7	Touche programmable par l'utilisateur
ERASE	Permet d'effacer le contenu d'un champs de travail
LOAD	Charge une mémoire ou un groupe dans un registre.
REC MEM	Enregistre une mémoire en aveugle
REC LIVE	Enregistrement de la somme de toutes les sorties du pupître
COPY	Touche d'accès à la fonction copy
ERASE	pour effacer le contenu d'un registre

8.H Résumé des méthodes d'enregistrements

1 Enregistrement du contenu de LIVE dans une mémoire (sans tenir compte de la valeur du potentiomètre du GM ou de la touche de Black-out°.



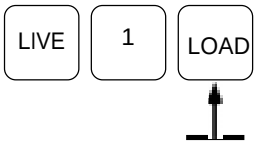
2 Enregistrement du contenu de LIVE dans une mémoire déjà restituée.Impossible si une sériez de mémoire est chargée dans LIVE.



Notes :

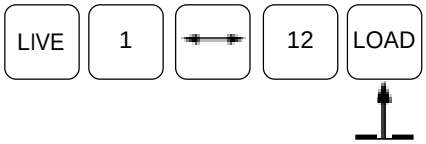
- Pour le point 1, poussez deux fois la touche "REC MEM" si la mémoire existe.

- Pour les points 1 et 3, REC MEM peut être remplacé par REC LIVE si vous voulez tenir compte de la valeur du GM et de la touche de Black-out.
Dans ce cas , les temps ne sont pas modifiés.

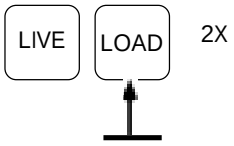


7.J Résumé des méthodes de chargements

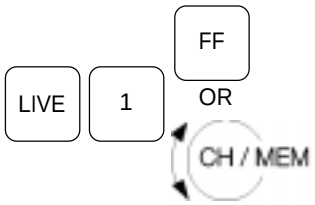
1 Restitution de la mémoire 1 dans LIVE.



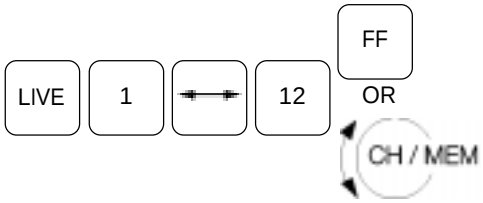
2 Restitution de la mémoire 1 à 12.



3 Restitution dans LIVE de la mémoire qui s'y trouve déjà chargée.



4 Addition (soustraction) de mémoire au (du) mode LIVE.



5 Addition (soustraction) des mémoires 1à 12 au (du) mode LIVE.

Notes :

- Les temps associés aux mémoires sont aussi chargés.
- Pour les points 1,2 et 3, tous les circuits sont capturés, même ceux qui n'ont pas d'intensités.
- Pour les points 4 et 5, seul les contenus de la (les) mémoire (s) est (sont) capturés.

Editeur Mémoire

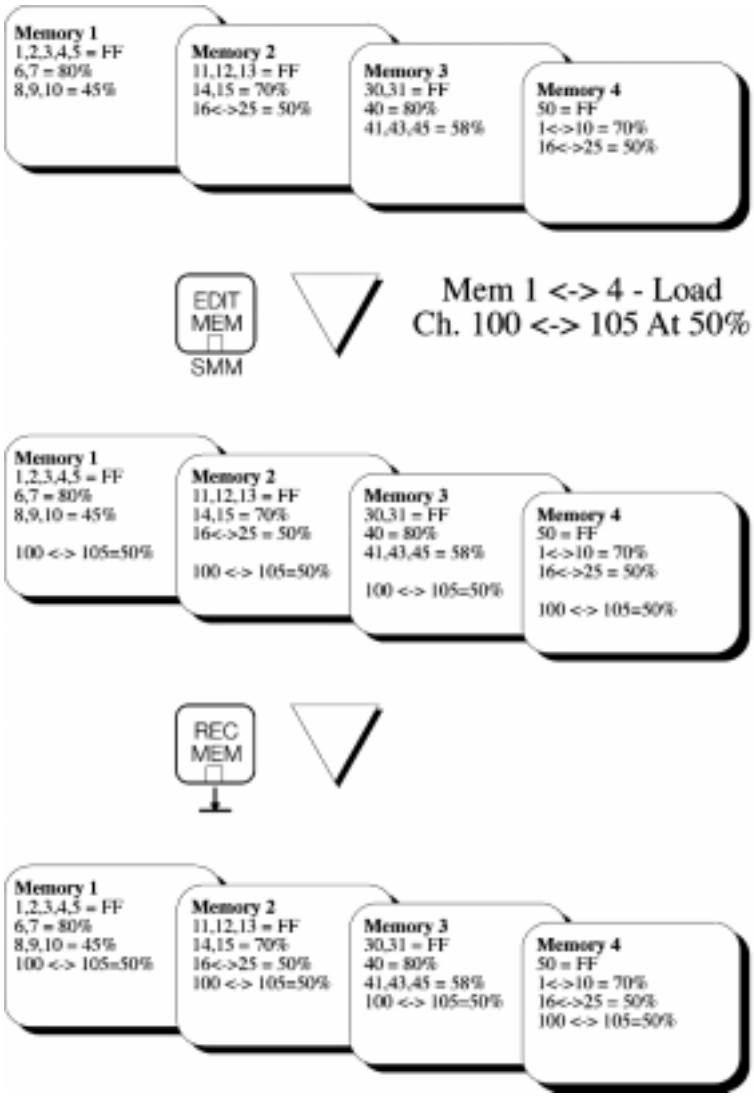
Sommaire

9.A	Chargement des mémoires	4
9.B	Modification des mémoires	6
9.C	Changer la mémoire affichée	7
9.D	Enregistrement des modifications	8
9.E	Sortie du mode Edition Mémoire	8
9.F.	Création d'une nouvelle mémoire dans le mode Edition Mémoire	9

Edition Mémoire est une sorte de registre de travail dans lequel on peut entrer, à n'importe quel moment, à l'aide de sa touche de sélection blanche.

Cette fonction permet d'éditer ou d'effectuer des modifications en aveugle, à n'importe quelle mémoire ou liste de mémoires, à n'importe quel instant, ou de créer de nouvelles mémoires.

Edition Mémoire est un outil destiné à effectuer rapidement la même modification à plusieurs mémoires, en une seule opération, sans perturber la sortie ou les autres registres de travail.

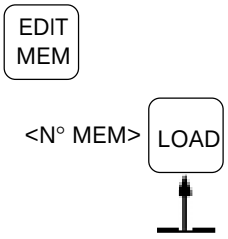


Dans la mesure où l'Edition Mémoire copie la liste des mémoires sélectionnées dans un répertoire spécial du disque dur, afin d'ensuite y apporter les modifications, le contenu précédent d'une mémoire éditée reste toujours récupérable, jusqu'à ce que vous confirmiez les modifications en pressant sur REC MEM.

Même après avoir confirmé avec REC MEM, il est toujours possible de récupérer le contenu précédent avec la fonction «Récupération Mémoire» (Menu, Chap.12.D.3)

9.A Chargement des mémoires

Pressez la touche EDIT MEM.
Entrez le numéro de la mémoire ou la liste des mémoires que vous souhaitez éditer et pressez ensuite la touche LOAD.
Vous entendrez le disque dur copier la liste des mémoires dans un répertoire de travail où auront lieu les modifications.

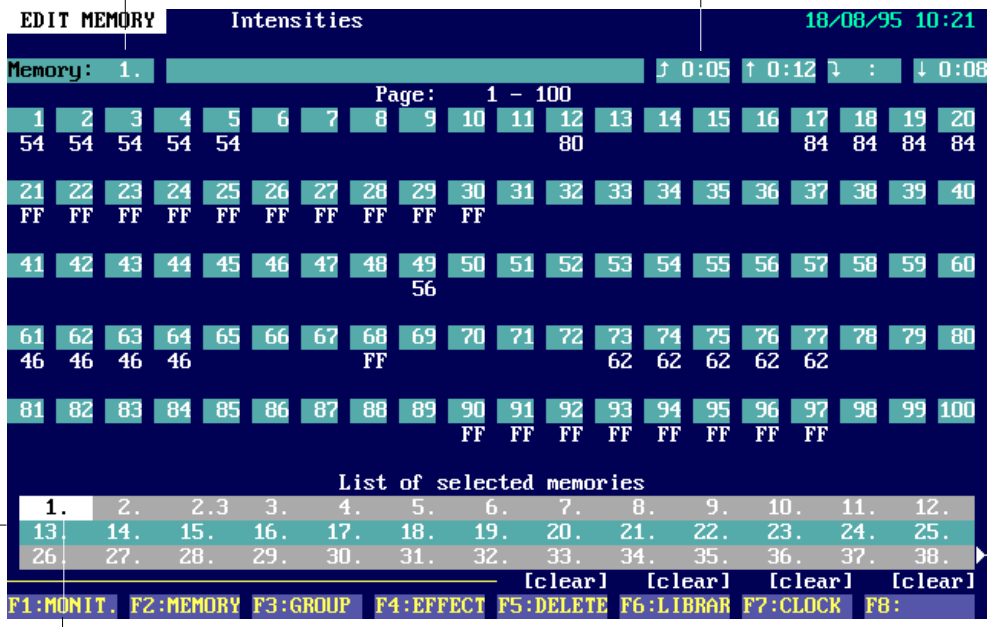


<MEM LIST> LOAD

La liste des mémoires apparaît dans le bas du premier écran, tandis que le contenu de la mémoire sélectionnée (sur laquelle le curseur se trouve) est affiché. Si vous avez sélectionné la configuration d'écrans en mode étendu, la liste des mémoires sera également étendue sur le deuxième moniteur.

Temps d'attente à la montée
Temps de montée
Temps d'attente à la descente
Temps de descente
Temps globaux de la mémoire affichée

Numéro de mémoire affiché


EDIT MEMORY
Intensities
18/08/95 10:21
Memory: 1.
↑ 0:05
↑ 0:12
↓ :
↓ 0:08
Page: 1 - 100
List of selected memories
1. 2. 2.3 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.
13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.
26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38.
[clear] [clear] [clear] [clear]
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:DELETE F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:

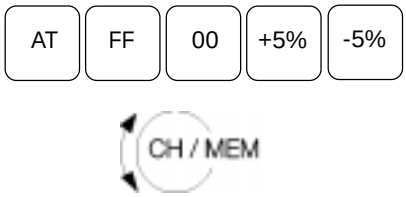
Liste des mémoires chargées dans l'Edition Mémoire

Curseur:
chaque mémoire de la liste peut être affichée en déplaçant le curseur à l'aide des flèches.

Le reste de la liste est affiché sur le deuxième moniteur (si plus de 36 mémoires sont chargées).

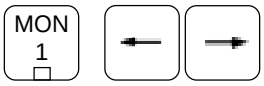
9. B Modification des mémoires

Les modifications des mémoires sont apportées en utilisant les outils d'attribution d'intensités ou de temps sur le clavier Circuits/Mémoires.
AT, FF, 00, +5%, -5%, et la roue d'intensités.
Vous pouvez également combiner des mémoires et des groupes existants en utilisant la roue ou le clavier afin d'attribuer les intensités.



Remarque : Vous ne pouvez visualiser qu'une seule mémoire à la fois, mais les modifications seront enregistrées dans toutes les mémoires chargées.

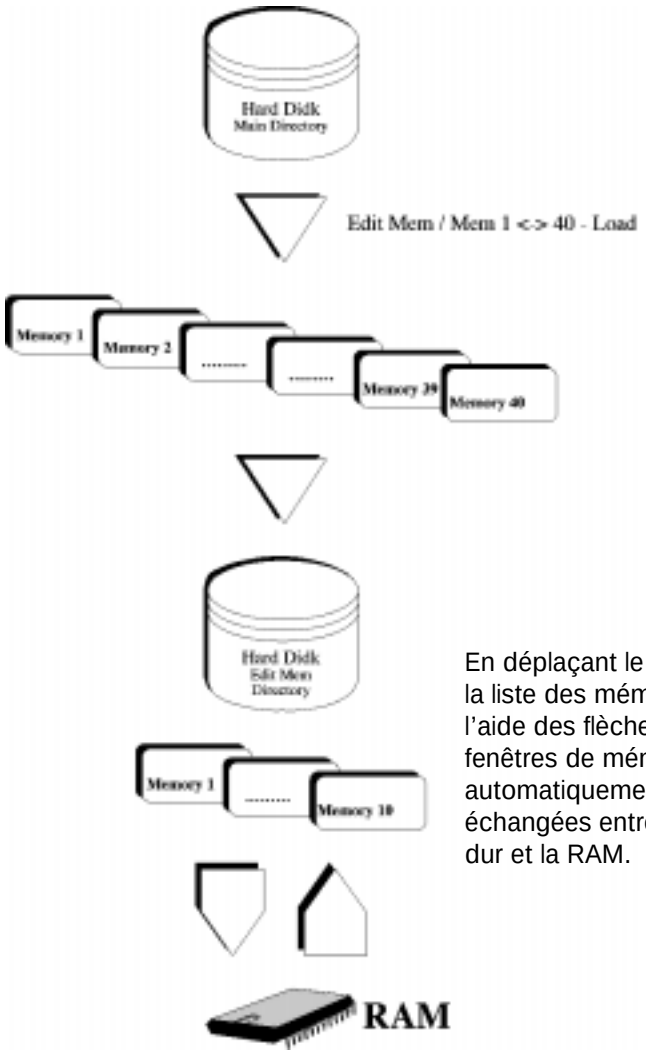
9.C Changer la mémoire affichée



Pour changer la mémoire affichée, déplacez le curseur le long de la liste de mémoires à l'aide des flèches.

Remarque : Si le moniteur 1 est sélectionné, les flèches agiront sur ce moniteur; tandis que si le moniteur 2 est sélectionné, les flèches agiront sur le deuxième moniteur. Dès lors, il sera peut-être nécessaire de sélectionner le moniteur adéquat avant de pouvoir visualiser une autre mémoire.

De nouveau, vous entendrez le disque dur lors du déplacement dans la liste des mémoires. En effet, Vision doit charger une nouvelle fenêtre de mémoires dans la RAM avant que celles-ci ne puissent être affichées.



En déplaçant le curseur sur la liste des mémoires, à l'aide des flèches, les fenêtres de mémoires sont automatiquement échangées entre le disque dur et la RAM.

Il n'est pas possible pour la RAM de charger toutes les mémoires d'une longue liste, c'est pourquoi la liste est chargée par sections. Si vous chargez une longue liste de mémoires et que vous maintenez enfoncée la touche de déplacement du curseur, vous verrez le curseur se déplacer rapidement le long de la liste, mais effectuer de temps en temps des pauses très brèves afin de permettre au système de charger une nouvelle fenêtre de mémoires en RAM.

9.D Enregistrement des modifications

Une fois que les modifications sont faites, pressez la touche REC MEM. Lorsque vous travaillez en mode Edition Mémoire, il n'est pas nécessaire de presser la touche REC MEM deux fois afin de rendre effectives les modifications dans la mesure où l'Edition Mémoire est un registre de travail totalement dédié à ce type d'opérations.

Remarque : Contrairement aux pupitres précédents de la gamme ADB, les modifications faites en Edition Mémoire ne sont pas sauvegardées automatiquement par le système mais doivent être enregistrées. Dès lors, pour sauvegarder vos modifications, vous devez pousser sur la touche REC MEM avant de sortir de l'Edition Mémoire.
Les modifications accidentelles sont réversibles dans la mesure où le contenu précédent des mémoires éditées dans ce registre est disponible dans la liste des mémoires récupérables.

9.E Sortie du mode Edition Mémoire

La sortie du mode Edition Mémoire s'effectue en poussant à nouveau le bouton EDIT MEM afin de revenir dans le registre de travail précédemment sélectionné ou en poussant sur une touche de sélection d'un autre registre de travail (touche blanche) ou touche de sélection de mode.

ou touche de sélection de mode

Si vous désirez quitter l'Edition Mémoire, sans sauvegarder les modifications, poussez la touche EDIT MEM ou n'importe quelle autre touche de sélection de registre de travail, à n'importe quel instant.

Le système vous demandera de confirmer en affichant le message suivant: «Confirmer le changement de mode ou REC MEM pour sauvegarder».

Pour confirmer, pressez EDIT MEM ou n'importe quelle autre touche de sélection de registre de travail.

sans sauver

Pour enregistrer, poussez REC MEM suivi de EDIT MEM ou n'importe quelle autre touche de sélection de registre de travail.

avec sauvegarde

Remarque: La méthode de travail du registre Edition Mémoire consiste à copier la liste de mémoires sélectionnées dans un autre répertoire du disque dur et d'ensuite copier une partie de cette liste dans la RAM.
Il est donc normal de constater des pauses apparentes du système durant le chargement et l'enregistrement, c'est-à-dire lorsque le disque dur travaille.
Ces pauses n'influencent pas le calcul du DMX. Seul le rafraîchissement des écrans est influencé par les opérations du disque dur.

9.F Création d'une nouvelle mémoire dans le registre Edition Mémoire

Pour créer une nouvelle mémoire en aveugle dans le registre Edition Mémoire:

EDIT MEM

Pressez la touche EDIT MEM pour sélectionner le registre, mais ne chargez aucune mémoire.

Créez la mémoire en utilisant les outils d'attribution d'intensités et de temps décrits précédemment.

Entrez le numéro de mémoire sur le clavier mémoire.

REC MEM

Poussez sur la touche REC MEM.
Le nouveau numéro de mémoire apparaît dans le cadre «Mémoire» et dans la zone d'affichage de la liste des mémoires, au bas du premier écran, qui était précédemment vide.

Sortez ensuite de Edition Mémoire, comme décrit ci-dessus, ou chargez une nouvelle liste de mémoires à éditer.

Effets spéciaux

Sommaire

10.A Chenillards 3
10.A.1 Créer un chenillard dans un registre 3
10.A.1.1 Changer le temps par pas 6
10.A.1.2 Changer la direction du chenillard 7
10.A.1.3 Changer les types de fondu entre les pas 7
10.A.1.4 Changer le mode de transition entre les pas 7
10.A.1.5 Changer le nombre de boucles 8
10.A.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un pas existant 9
10.A.1.7 Ajouter ou effacer des pas dans un chenillard existant 10
10.A.2 Enregistrement d'un chenillard 11
10.A.2.1 Enregistrer un chenillard pour la première fois 11
10.A.2.2 Réenregistrer le chenillard précédemment enregistré après modifications 11
10.A.2.3 Copier un chenillard existant 11
10.A.3 Charger des chenillards 12
10.A.4 Restitution des chenillards 12

10.B Effets spéciaux 13
10.B.1 Création d'un effet spécial dans un registre 14
10.B.1.1 Changer le temps par pas 15
10.B.1.2 Changer la direction d'un effet 16
10.B.1.3 Changer les types de fondu entre les pas 16
10.B.1.4 Changer le mode de transition entre les pas 16
10.B.1.5 Changer le nombre de boucles 17
10.B.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un effet existant 18
10.B.2 Enregistrement d'un effet spécial 19
10.B.2.1 Enregistrer un effet spécial pour la première fois 19
10.B.2.2 Réenregistrer l'effet spécial précédemment enregistré après modifications 19
10.B.2.3 Copier un effet spécial existant 19
10.B.3 Charger des effets spéciaux 20
10.B.4 Restitution des effets 20

10.C Type d'effet 21

10.A Chenillards

Un maximum de 99 chenillards peut être programmé par spectacle avec, par chenillard, un maximum de 99 pas et de 10.000 circuits. La liste des circuits utilisés pour chaque pas peut être construite à partir d'une sélection de circuits, de groupes et de mémoires. On sélectionne d'abord les circuits et on leur donne ensuite une intensité. Chaque circuit dans un pas peut avoir une intensité différente.

10.A.1 Créer un chenillard dans un registre

1

Sélectionnez le registre souhaité (ex. registre 1).

SUB
CHAS 1

Pressez la touche "CHAS No" au-dessus du clavier circuit.

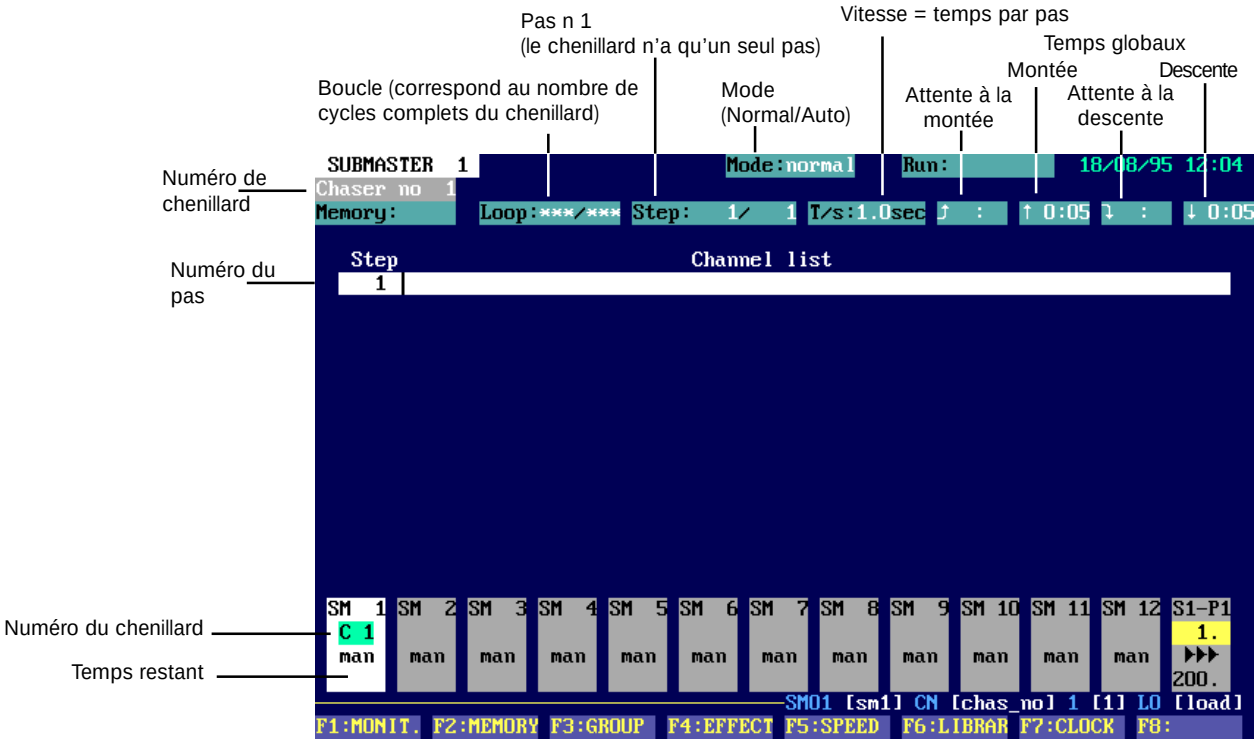
1

Entrez le numéro du chenillard requis sur le clavier circuit (ex. chenillard 1).

LOAD

Pressez la touche "LOAD".

Vous avez maintenant un chenillard vide chargé dans le registre et prêt pour la création. Le numéro du chenillard se mettra à clignoter pour indiquer qu'il a été chargé mais pas encore enregistré. A l'instar des mémoires, et ce dans un but de stockage permanent sur le disque dur, les chenillards et les effets doivent être enregistrés (voir section 10.A.2 Enregistrer un chenillard).



Entrez la liste des circuits requis et attribuez-leur une intensité globale ou une intensité différente pour chaque circuit dans le premier pas. Pour ce faire, utilisez les touches de sélection de circuit: 1-9, +, -,thru et les touches d'attribution d'intensité: AT, FF, 00, +5%, -5% ou la roue comme lors de la création d'une mémoire.

Vous pouvez également ajouter une mémoire dans le pas. Pour ce faire, sélectionnez son numéro sur le clavier mémoire et attribuez une intensité à l'aide du clavier circuit ou de la roue. Dans ce cas, la mémoire sera traitée comme un groupe à l'exception de la balance entre les circuits qui est conservée.

Il est également possible de créer un pas vide afin d'avoir un passage au noir ou de rendre le chenillard irrégulier. Pour ce faire, il suffit de ne pas entrer de circuit et de passer au pas suivant.

Quand le premier pas est terminé, appuyez sur la touche "ADD STEP" sur la platine des effets spéciaux afin d'ouvrir un nouveau pas.

Créez le second pas de la même manière que le premier et, ainsi de suite, jusqu'à ce que le chenillard soit terminé, avec un maximum de 99 pas.

Le chenillard peut être manuellement testé en utilisant les touches "STEP ->" ou "<- STEP". La première pression sur l'une de ces deux touches fera apparaître sur scène le premier ou le dernier pas du chenillard (si le potentiomètre du registre est monté) qui sera affiché en inverse vidéo sur l'écran.
Chaque pression sur l'une des deux touches fera avancer le chenillard d'un pas dans le sens correspondant à la touche.

1 OR

La vitesse d'exécution d'un chenillard peut être visualisée sur le moniteur 1 en poussant sur la touche flash du registre ou en poussant sur la touche "GO EFF" de la platine d'effets spéciaux.
Si vous désirez visualiser le chenillard sur scène, n'oubliez pas de monter le potentiomètre du registre.

Notez qu'un indicateur (une barre tournante) signalant que le chenillard est en cours d'exécution est apparu dans le pavé d'informations du registre et dans le pavé RUN dans le haut de l'écran.

1

Le mot "infini" apparaîtra également dans le pavé RUN si aucun nombre de boucles n'a été au préalable entré.

Pour arrêter le chenillard, poussez à nouveau sur la touche flash. Le chenillard se remettra automatiquement à 0 de manière à ce que la prochaine fois que vous souhaiterez l'exécuter, il démarrera à partir du premier pas. L'indicateur du chenillard en cours d'exécution et le mot "infini" disparaissent de l'écran.

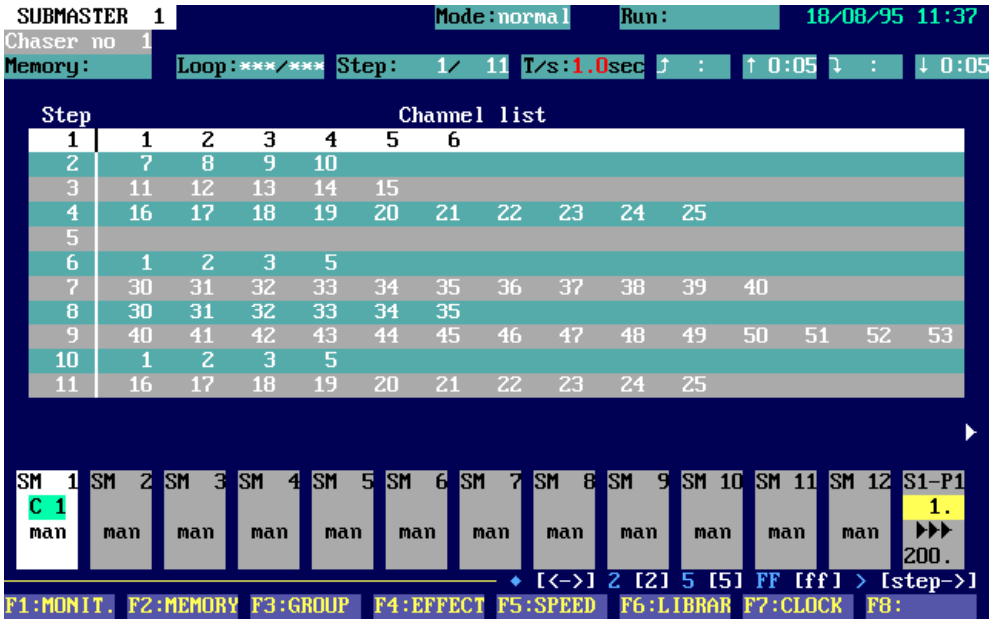
OR

Pour effectuer une pause dans l'exécution du chenillard, utilisez la touche "GO EFF". Ceci arrêtera le chenillard sur le pas actif. A ce moment, il est possible de faire progresser le chenillard manuellement, d'un pas à la fois en avant ou en arrière en utilisant les touches "STEP ->", "<- STEP".
Lorsque le chenillard est mis en mode pause, les indicateurs d'exécution du chenillard s'arrêtent de tourner et une astérisque est affichée. La LED (DEL) de la touche "GO EFF" se met à clignoter indiquant que le chenillard est en mode pause.

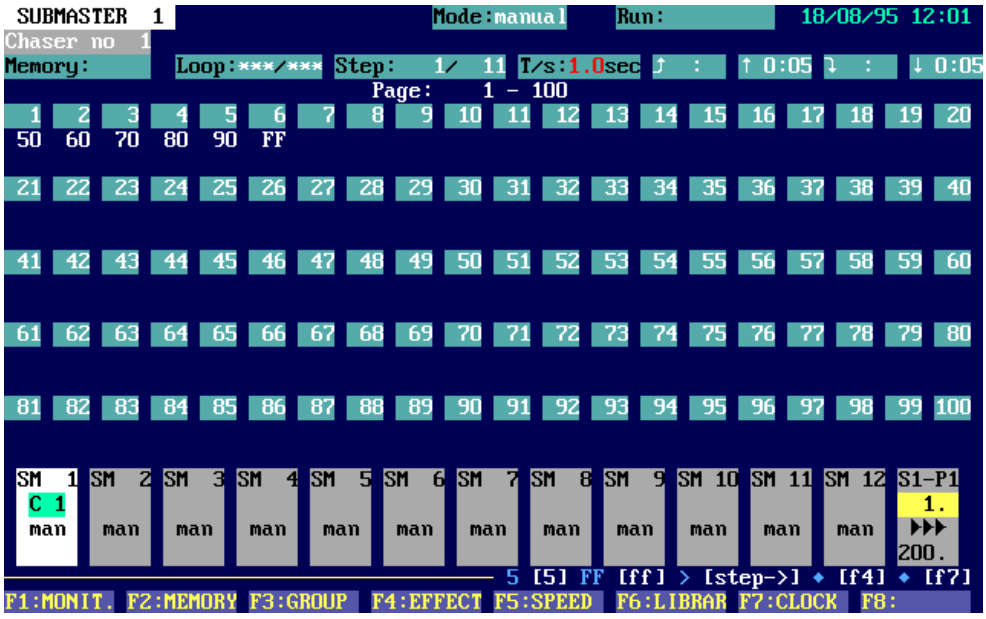
La visualisation du chenillard sur le moniteur 1 peut se faire un pas à la fois ou tous les pas en même temps. Pour sélectionner l'un des deux modes, utilisez les touches de fonctions:

F4 F7

F4 EFFET sélectionne les fonctions effets
F7 1 PAS/TOUS alterne entre les deux fonctions

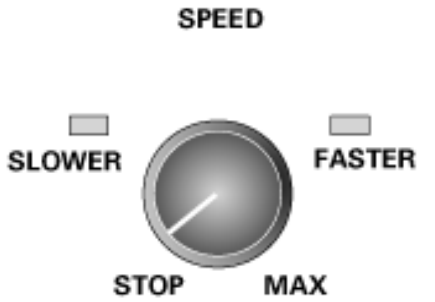


ECRAN AFFICHANT TOUS LES PAS



Ecran affichant un seul pas

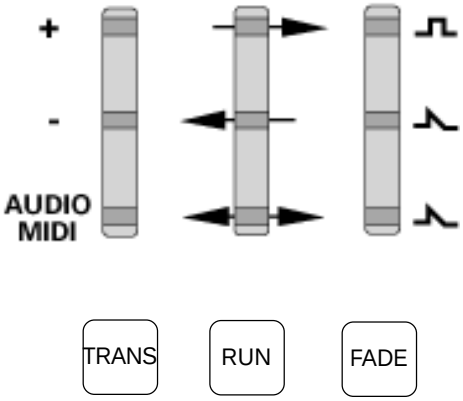
L'écran affichant un seul pas est similaire à l'écran normal d'un registre. Il affiche seulement le pas actif du chenillard avec les circuits et les intensités dans le même format que les écrans des autres registres de travail.



L'écran affichant tous les pas est l'écran utilisé lors de la création d'un chenillard.
Il affiche tous les pas ainsi que les circuits mais pas les intensités, tandis que le pas actif est affiché en vidéo inverse.

Vous pouvez démarrer le chenillard et basculer entre les deux modes d'affichage afin de vous familiariser avec leur utilisation.

Vous pouvez changer la vitesse, la direction et le type de fondu entre chaque pas d'un chenillard ainsi que le nombre de boucles (nombre de cycles complets du chenillard) à l'aide des touches RUN, TRANS et FADE et du potentiomètre Speed sur la platine des effets spéciaux.



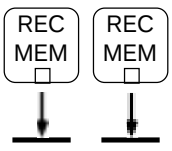
Lorsqu'un registre contenant un effet ou un chenillard est sélectionné, ces fonctions de contrôles sont automatiquement connectées. Cela signifie qu'après avoir modifié un chenillard, un autre registre peut être sélectionné et, dans ce cas, les fonctions de contrôle sont automatiquement transférées à ce registre.

10.A.1.1 Changer le temps par pas

Le temps par défaut pour les chenillards et les effets spéciaux est d'une seconde par pas.

Le temps peut être aisément modifié en utilisant le bouton SPEED sur la platine des effets spéciaux.
Le temps disponible le plus rapide par pas est de 0,02 seconde.
Le temps le plus lent est de 99 secondes.
Le chenillard ou l'effet s'arrêtent lorsque le bouton SPEED est complètement tourné à gauche. Le temps est alors infini et *** sont affichées.
Ces temps sont affichés dans le pavé T/s (time per step-temps par pas) en haut de l'écran.

Si vous créez plus d'un chenillard ou effet dans les différents registres, toute modification du temps sera conservée indépendamment par chaque registre.
Lorsque vous reséletionnez un registre dans lequel un chenillard ou un effet a déjà été créé et si entre-temps une modification de la vitesse a été effectuée dans un autre registre, le temps par pas apparaît en rouge, ceci afin d'indiquer que le bouton SPEED doit être tourné jusqu'au moment où la valeur du temps par pas et la position du bouton du potentiomètre correspondent. Lorsque cette position est atteinte, la couleur d'affichage du temps par pas change et les modifications peuvent être alors opérées.



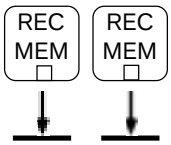
Si vous modifiez la vitesse d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

10.A.1.2 Changer la direction du chenillard

La touche RUN permet de choisir entre trois options de direction.

—> l'effet défile en marche avant
<— l'effet défile en marche arrière
<—> l'effet défile alternativement dans les deux sens

Comme pour la vitesse, toute modification de la direction est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'une autre direction est programmée.



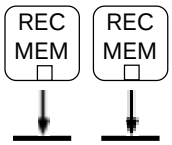
Si vous modifiez la direction d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

10.A.1.3 Changer les types de fondu entre les pas

La touche FADE permet de choisir entre trois types de fondu.

pour un changement brusque entre chaque pas
pour un fondu enchaîné entre chaque pas
pour un fondu du type "dents de scie" entre chaque pas

Comme pour la vitesse et la direction, toute modification du type de fondu est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'un autre type de fondu est programmé.

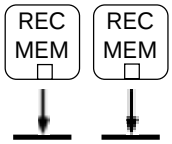


Si vous modifiez le type de fondu d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

10.A.1.4 Changer le mode de transition entre les pas

La touche TRANS permet de choisir entre six modes de transition.

\+ (mode par défaut) tous les circuits sont éteints, seul le circuit actif est allumé
\- tous les circuits sont allumés, seul le circuit actif est éteint
+ AUDIO fonction non implémentée
- AUDIO fonction non implémentée
+ MIDI fonction non implémentée
- MIDI fonction non implémentée



Comme pour la vitesse et la direction, toute modification du mode de transition est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'un autre mode est programmé.

Si vous modifiez le mode de transition d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

10.A.1.5 Changer le nombre de boucles

Le nombre de boucles (le nombre de cycles complets exécutés par le chenillard) par défaut est infini, signifiant que le chenillard continuera à tourner jusqu'à ce qu'il soit manuellement stoppé.
Un nombre de boucles entre 1 et 999 peut être programmé. Dans ce cas, le chenillard exécutera le nombre de boucles programmé et s'arrêtera automatiquement.
Le nombre de boucles est affiché sur le moniteur 1 dans le pavé "LOOP" (boucle).
/ désigne un nombre de boucle infini, 3/15 désignera par exemple que la troisième boucle sur un total de 15 est en cours d'exécution. Le nombre de boucles déjà exécutées est automatiquement incrémenté à la fin de chaque boucle.

Sélectionnez le registre contenant le chenillard (ou chargez le chenillard).

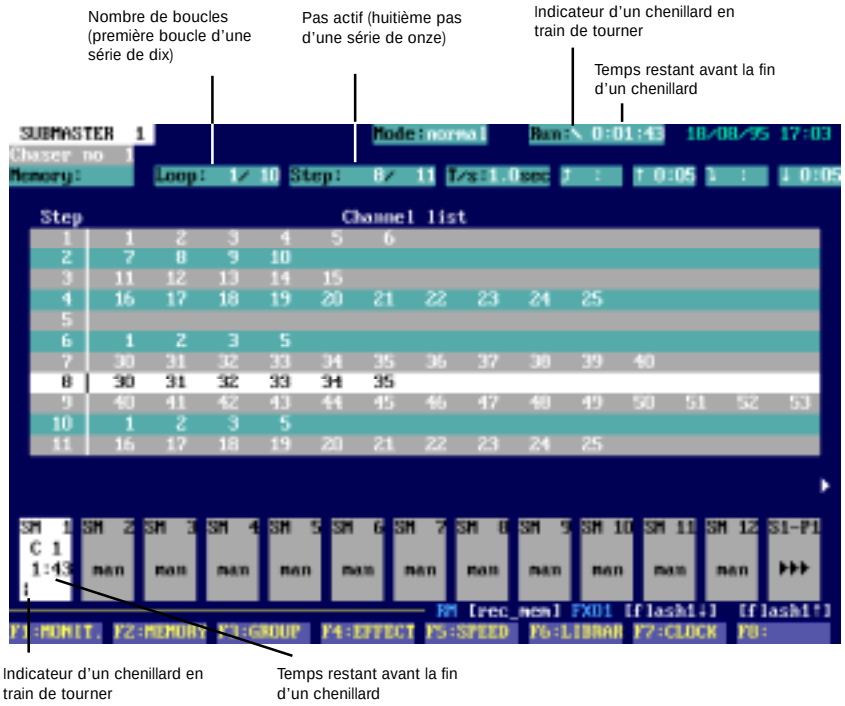
Poussez sur F4 "EFFECT" (Effet)
Poussez sur F5 "LOOPS" (Boucles)

F4 F5

Le pavé "LOOP" (boucle) en haut de l'écran apparaît en vidéo inverse.
Entrez le nombre de boucles requis sur le clavier circuits ou mémoires et confirmez en poussant sur la touche F1 "ENTER" ou sur la touche ENTER.

Nombre de boucles (1 <ou= NB <ou= 999)

F1 OU ENTER


Nombre de boucles (première boucle d'une série de dix)
Pas actif (huitième pas d'une série de onze)
Indicateur d'un chenillard en train de tourner
Temps restant avant la fin d'un chenillard
SUBMASTER 1
Mode:normal
Loop: 1/ 10
Step: 8/ 11
Step
Channel list
Indicateur d'un chenillard en train de tourner
Temps restant avant la fin d'un chenillard

Si vous modifiez le nombre de boucles d'un chenillard précédemment enregistré, le numéro de ce chenillard se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

Lorsque le chenillard sera démarré, il exécutera le nombre de boucles programmé et s'arrêtera ensuite automatiquement dans un état où tous les pas sont déconnectés, c'est-à-dire qu' en sortie du pupitre, l'état lumineux sera le même celui précédant l'exécution du chenillard pour peu bien entendu qu'aucune autre manipulation n'ait été effectuée entre-temps.

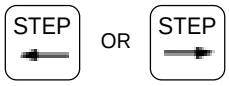
Lorsque le chenillard tourne, le pavé "RUN" (en cours d'exécution) affiche le temps restant avant la fin du chenillard, de la même manière que l'affichage du temps qui s'écoule dans un transfert ou dans un registre en mode automatique.

Bien sûr, il n'est pas nécessaire d'attendre que toutes les boucles aient été exécutées: pour arrêter et remettre à zéro le chenillard, poussez sur la touche FLASH du registre correspondant; tandis que pour suspendre momentanément l'exécution du chenillard (pause), poussez sur la touche GO EFF.

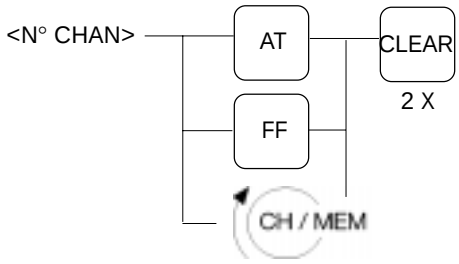
REC MEM REC MEM

10.A.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un pas existant

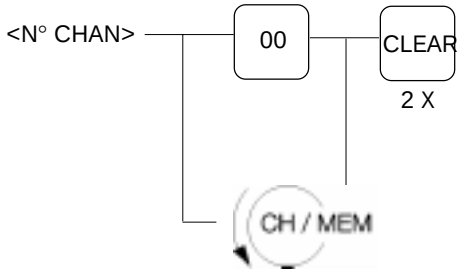
Les circuits peuvent être ajoutés ou retirés dans n'importe quel pas d'un effet ou d'un chenillard existant.
Le chenillard doit être arrêté.



Pour ajouter ou retirer des circuits d'un pas existant:
Sélectionnez les pas avec les touches STEP —> (ou <— STEP).



Pour ajouter des circuits:
Entrez les numéros de circuits et leur intensité.
Les nouveaux circuits seront ajoutés à la liste des circuits déjà présents dans le pas.
Poussez ensuite deux fois sur la touche CLEAR.



Pour retirer des circuits:
Entrez les numéros de circuits et poussez sur la touche 00 (ou attribuez une intensité de 0% à l'aide de la roue) et poussez ensuite deux fois sur la touche CLEAR.

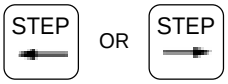
Si vous n'effacez pas la sélection, les circuits resteront sélectionnés dans le chenillard. Si vous retirez tous les circuits d'un pas, il en résultera un noir dans la mesure où le chenillard passe par un pas vide. Ceci peut être intentionnel afin de créer des chenillards irréguliers.

Pour effacer complètement un pas, voir section 10.A.1.7 (Effacer des pas).

10.A.1.7 Ajouter ou effacer des pas dans un chenillard existant

Les pas d'un chenillard, et donc leur contenu respectif peuvent être individuellement effacés à tout moment.
De nouveaux pas peuvent être ajoutés à un chenillard existant.

Pour ajouter un pas:
le chenillard doit être stoppé.
Sélectionnez le pas précédant le point d'insertion en utilisant les touches STEP —> (ou <— STEP).



Poussez sur la touche ADD STEP (ajouter un pas).
Créez le pas de la faÁon précédemment décrite.

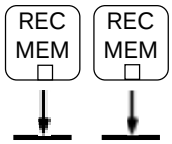
Exemple: Soit un chenillard existant comportant 10 pas, vous souhaitez insérer un nouveau pas entre les pas 5 et 6.
Stoppez le chenillard si celui-ci est en train de tourner.
Sélectionnez le pas n 5 à l'aide des touches STEP.

Poussez sur la touche ADD STEP.

Créez le nouveau pas n 6.

Le nouveau pas est donc ajouté après le pas sélectionné et les pas 6 à 10 sont automatiquement renumérotés de 7 à 11.

Pour réenregistrer le chenillard, poussez deux fois sur REC MEM.



Pour effacer le contenu d'un pas:
Sélectionnez le pas.

Pressez la touche ERASE STEP (effacer le pas) une fois.
Le contenu du pas est effacé, mais le pas est maintenu dans le chenillard, créant dès lors un noir lors de l'exécution de celui-ci, ceci pouvant être intentionnel.

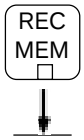
Pour effacer complètement un pas:

Sélectionnez le pas.
Pressez la touche ERASE STEP (effacer le pas) deux fois.
Le pas est effacé et les pas suivants sont automatiquement renumérotés.

10.A.2 Enregistrement d'un chenillard

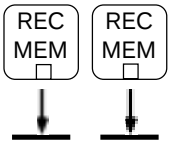
Dès que vous chargez un nouveau chenillard dans un registre, le numéro de ce chenillard se met à clignoter sur le moniteur et sur les afficheurs, indiquant que celui-ci n'a pas encore été enregistré. Dès lors, dès que le chenillard est terminé, vous devez l'enregistrer de la même manière qu'une mémoire.

10.A.2.1 Enregistrer un chenillard pour la première fois



Sélectionnez le registre contenant le chenillard.
Poussez sur la touche REC MEM.
Le chenillard sera enregistré sous le même numéro que celui utilisé pour le charger.

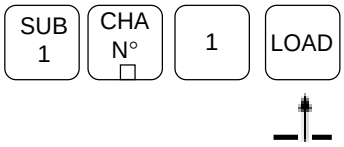
10.A.2.2 Réenregistrer le chenillard précédemment enregistré après modifications



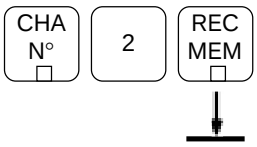
Sélectionnez le registre contenant le chenillard.
Poussez sur la touche REC MEM deux fois.

10.A.2.3 Copier un chenillard existant

Sélectionnez le registre contenant le chenillard ou chargez le chenillard à copier dans un registre vide.



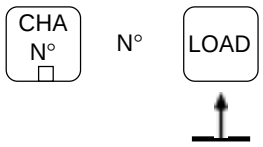
Poussez sur la touche CHAS No (numéro de chenillard)
Entrez le numéro requis sur le clavier circuits et poussez sur la touche REC MEM (deux fois si le chenillard existe déjà).
Le nouveau numéro de chenillard apparaît sur les écrans et les afficheurs.



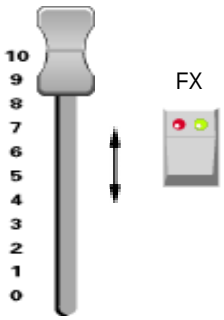
Ex. : Copier le chenillard 1 dans le chenillard 2

10.A.3 Charger des chenillards

Sélectionnez un registre.
Poussez sur la touche CHAS No (numéro de chenillard).
Entrez le numéro de chenillard requis.
Poussez sur la touche LOAD (charger).



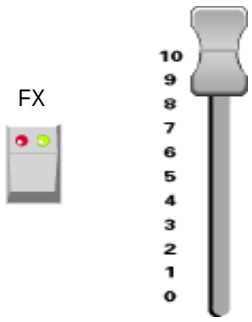
Si le chenillard a déjà été créé, vous pouvez le restituer en utilisant la touche FLASH et le potentiomètre du registre.
Si le chenillard est vide, ceci est la première étape de sa création (voir section 10.A.1).



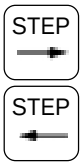
10.A.4 Restitution des chenillards

Avec le potentiomètre du registre monté, poussez sur la touche FLASH.
Le chenillard démarre immédiatement et l'indicateur du chenillard en cours d'exécution apparaît dans le pavé d'information du registre et dans le pavé "run".
Appuyez à nouveau sur la touche FLASH pour arrêter le chenillard (le chenillard sera arrêté et remis à zéro, tous les pas étant déconnectés).
Alternativement, le chenillard peut être également démarré avec la touche GO EFF (démarrer l'effet). Une seconde pression sur la touche GO EFF arrêtera le chenillard sur le pas actif (affiché en vidéo inverse sur l'écran), le contenu du pas étant présent sur scène pour peu que le potentiomètre soit monté.

Avec le potentiomètre à zéro, poussez sur la touche FLASH.
Vous voyez le chenillard tourner sur le premier moniteur, mais rien n'apparaît en sortie.
Montez le potentiomètre afin d'envoyer progressivement le contenu du chenillard sur scène.
Arrêtez le chenillard en ramenant le potentiomètre à zéro et en poussant ensuite sur la touche FLASH.



Pour une restitution manuelle du chenillard, un pas à la fois, sélectionnez le registre:
Poussez sur la touche STEP —>pour faire avancer le chenillard d'un pas à la fois.
Poussez sur la touche <— STEP pour faire reculer le chenillard d'un pas à la fois.

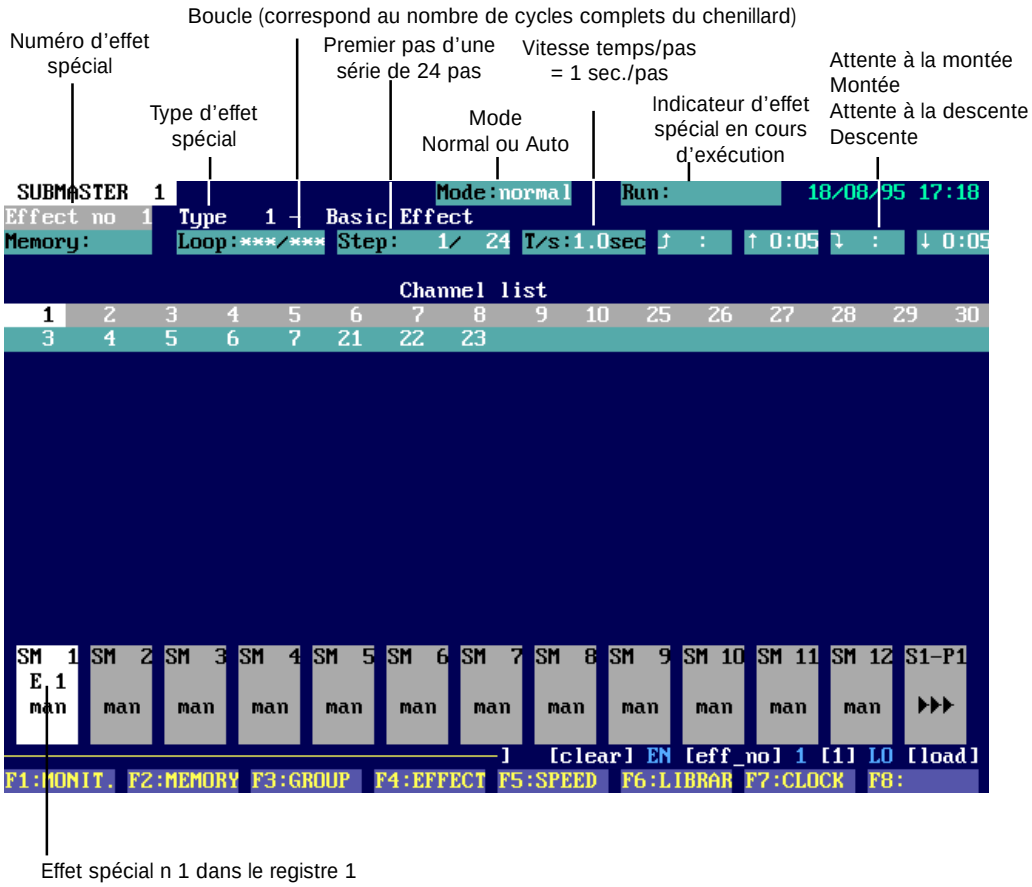


Même si le chenillard est en train de tourner, avec les touches STEP, vous pouvez forcer le chenillard à sauter immédiatement vers le pas suivant ou précédent.

10.B EFFETS SPECIAUX

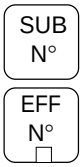
Pour chaque spectacle, 99 effets spéciaux peuvent être créés à partir d'une librairie de 20 types d'effets différents. Contrairement au chenillard, vous ne pouvez entrer qu'une liste de circuits. Chaque circuit de cette liste devient dès lors un pas. La liste n'est pas traitée par l'effet en fonction de l'ordre numérique mais bien en fonction de l'ordre d'entrée des circuits, permettant ainsi à un même circuit d'être utilisé plusieurs fois dans la liste. Aucune intensité n'est attribuée aux circuits et le nombre maximum de circuits pouvant être entrés dans une liste est de 512.

Exemple:
Entrer les circuits 1 à 10.
La liste de circuits propose: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10.
Entrer les circuits 1 à 10 + 25 à 30 + 3 à 7 + 21 à 23.
La liste de circuits propose:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 25 26 27 28 29 30 3 4 5 6 7 21 22 23.



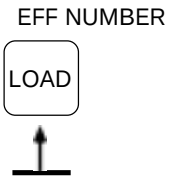
10.B.1 Création d'un effet spécial dans un registre

Sélectionnez le registre souhaité.



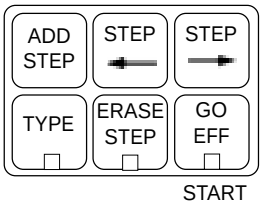
Pressez la touche "EFF No" au-dessus du clavier circuit.

Entrez le numéro de l'effet spécial requis sur le clavier circuit.



Pressez la touche "LOAD".

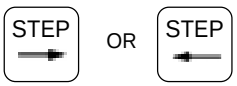
Pour sélectionner un autre type d'effet (type n 2 à 20 voir section 10.C), le type n°1 étant le type chargé par défaut:



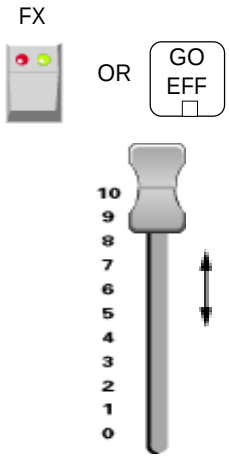
Pressez la touche TYPE.
Entrez le numéro du type d'effet à partir du clavier circuits.
Si le numéro est inférieur à 10, tapez le numéro suivi de ENTER ou tapez 0 suivi du numéro.
Exemple: 02 ou 2, ENTER.

Vous avez maintenant un effet spécial vide chargé dans le registre et prêt pour la création. Le numéro de l'effet spécial se mettra à clignoter pour indiquer qu'il a été chargé mais pas encore enregistré. A l'instar des mémoires, et ce dans un but de stockage permanent sur le disque dur, les effets doivent être enregistrés.

Entrez la liste des circuits requis. L'effet est maintenant prêt à être visualisé sur le premier écran ou sur scène si le potentiomètre est monté.



Les effets spéciaux de 1 à 17 peuvent être manuellement testés en utilisant les touches "STEP ->" ou "<- STEP". La première pression sur l'une de ces deux touches fera apparaître sur scène le premier ou le dernier pas de l'effet (si le potentiomètre du registre est monté) qui sera affiché en vidéo inverse sur l'écran.
Chaque pression sur l'une des deux touches fera avancer l'effet d'un pas dans le sens correspondant à la touche.



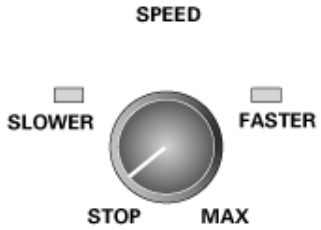
La vitesse d'exécution d'un effet peut être visualisée sur le moniteur 1 en poussant sur la touche FLASH du registre ou en poussant sur la touche GO EFF de la platine d'effets spéciaux.
Si vous désirez visualiser l'effet sur scène, n'oubliez pas de monter le potentiomètre du registre.

Notez qu'un indicateur (une barre tournante) signalant que l'effet est en cours d'exécution est apparu dans le pavé d'informations du registre et dans le pavé RUN dans le haut de l'écran.

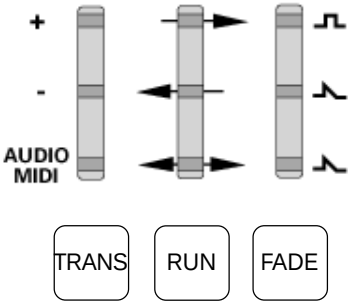
Le mot "infini" apparaîtra également dans le pavé RUN si aucun nombre de boucles n'a été au préalable entré.

Pour arrêter l'effet, poussez à nouveau sur la touche FLASH. L'effet se remettra automatiquement à 0 de manière à ce que la prochaine fois que vous souhaiterez l'exécuter, il démarrera à partir du premier pas. L'indicateur de l'effet en cours d'exécution et le mot "infini" disparaissent de l'écran.

Pour effectuer une pause dans l'exécution de l'effet, utilisez la touche GO EFF. Dans le cas des types d'effets 1 à 17, ceci arrêtera l'effet sur le pas actif. A ce moment, il est possible de faire progresser l'effet manuellement, d'un pas à la fois en avant ou en arrière en utilisant les touches "STEP ->", "<- STEP". Dans le cas des types d'effets 18 à 20, cette action stoppe complètement l'effet de la même manière que la touche FLASH.



Vous pouvez changer la vitesse, la direction et le type de fondu entre chaque pas d'un effet ainsi que le nombre de boucles (nombre de cycles complets de l'effet) à l'aide des touches RUN, TRANS et FADE et du potentiomètre Speed sur la platine des effets spéciaux.



Lorsqu'un registre contenant un effet est sélectionné, ces fonctions de contrôles sont automatiquement connectées. Cela signifie qu'après avoir modifié un effet, un autre registre peut être sélectionné et, dans ce cas, les fonctions de contrôle sont automatiquement transférées à ce registre.

10.B.1.1 Changer le temps par pas

Le temps par défaut pour les effets spéciaux est d'une seconde par pas.

Le temps peut être aisément modifié en utilisant le bouton SPEED sur la platine des effets spéciaux.
Le temps disponible le plus rapide par pas est de 0,02 seconde.
Le temps le plus lent est de 99 secondes.
L'effet s'arrête lorsque le bouton SPEED est complètement tourné à gauche. Le temps est alors infini et *** sont affichées.
Ces temps sont affichés dans le pavé T/s (time per step-temps par pas) en haut de l'écran.

Si vous créez plus d'un effet dans les différents registres, toute modification du temps sera conservée indépendamment par chaque registre. Lorsque vous reséletionnez un registre dans lequel un effet a déjà été créé et si entre-temps une modification de la vitesse a été effectuée dans un autre registre, le temps par pas apparaît en rouge, ceci afin d'indiquer que le bouton SPEED doit être tourné jusqu'au moment où la valeur du temps par pas et la position du bouton du potentiomètre correspondent. Lorsque cette position est atteinte, la couleur d'affichage du temps par pas change et les modifications peuvent être alors opérées.

NOTES: Les types d'effets 18 à 20 ne sont pas altérés par une modification de la vitesse tandis que le temps de cycle des boucles l'est.

Si vous modifiez la vitesse d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

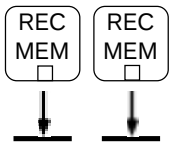
10.B.1.2 Changer la direction d'un effet

La touche RUN permet de choisir entre trois options de direction.

—> l'effet défile en marche avant
<— l'effet défile en marche arrière
<—> l'effet défile alternativement dans les deux sens

Comme pour la vitesse, toute modification de la direction est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'une autre direction est programmée.

Les types d'effets 14 à 20 ne sont pas modifiés par la touche RUN.
Si vous modifiez la direction d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.



10.B.1.3 Changer les types de fondu entre les pas

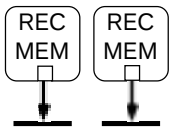
La touche FADE permet de choisir entre trois types de fondu.

pour un changement brusque entre chaque pas
pour un fondu enchaîné entre chaque pas
pour un fondu du type "dents de scie" entre chaque pas

Comme pour la vitesse et la direction, toute modification du type de fondu est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'un autre type de fondu est programmé.

Les types d'effets 13 à 20 ne peuvent être modifiés par la touche FADE.

Si vous modifiez le type de fondu d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.



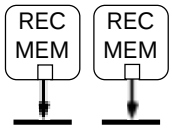
10.B.1.4 Changer le mode de transition entre les pas

La touche TRANS permet de choisir entre six modes de transition.

\+ (mode par défaut) tous les circuits sont éteints, seul le circuit actif est allumé
\- tous les circuits sont allumés, seul le circuit actif est éteint
+ AUDIO fonction non implémentée
- AUDIO fonction non implémentée
+ MIDI fonction non implémentée
- MIDI fonction non implémentée

Comme pour la vitesse et la direction, toute modification du mode de transition est conservée dans le registre même si un autre registre est sélectionné et qu'un autre mode est programmé.

Si vous modifiez le mode de transition d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.



10.B.1.5 Changer le nombre de boucles

Le nombre de boucles (le nombre de cycles complets exécutés par l'effet spécial) par défaut est infini, signifiant que l'effet continuera à tourner jusqu'à ce qu'il soit manuellement stoppé. Un nombre de boucles entre 1 et 999 peut être programmé. Dans ce cas, l'effet exécutera le nombre de boucles programmé et s'arrêtera automatiquement. Le nombre de boucles est affiché sur le moniteur 1 dans le pavé "LOOP" (boucle). ***/*** désigne un nombre de boucle infini, 3/15 désignera par exemple que la troisième boucle sur un total de 15 est en cours d'exécution. Le nombre de boucles déjà exécutées est automatiquement incrémenté à la fin de chaque boucle.

Sélectionnez le registre contenant l'effet spécial (ou chargez l'effet).

F4 F5

Poussez sur F4 "EFFECT" (Effet)
Poussez sur F5 "LOOPS" (Boucles)

Le pavé "LOOP" (boucle) en haut de l'écran apparaît en vidéo inverse.

Number of loop
(1 ≤ NL ≤ 999)

F1

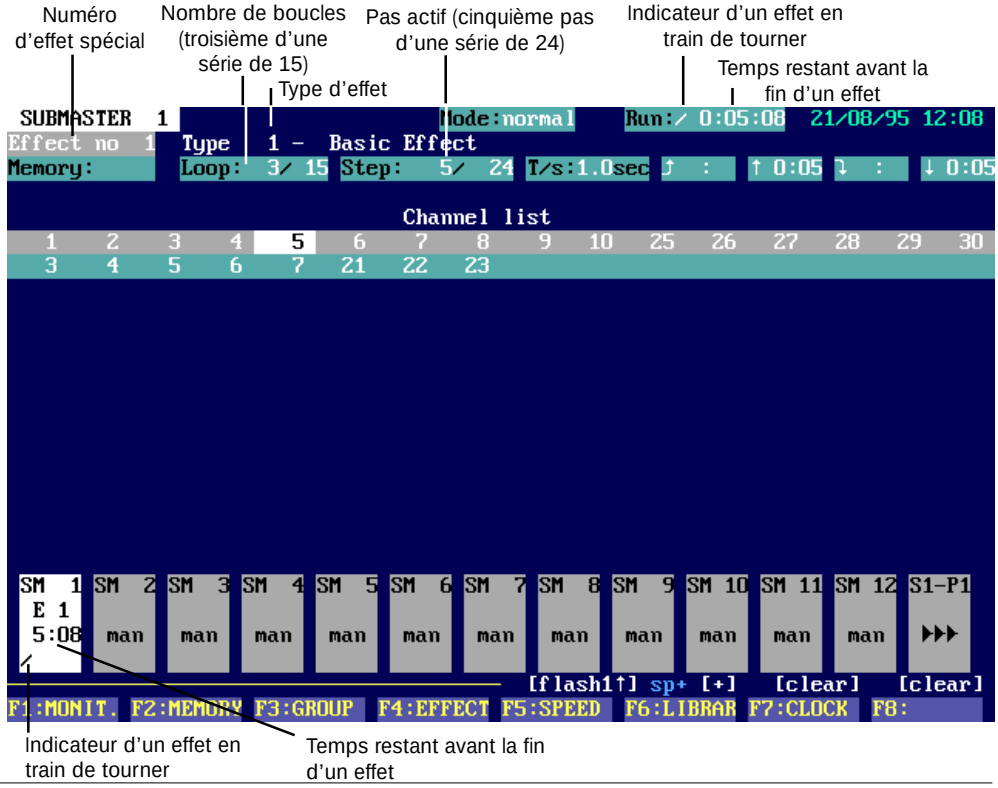
OR

ENTER

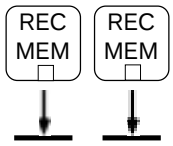
Entrez le nombre de boucles requis sur le clavier circuits ou mémoires et confirmez en poussant sur la touche F1 "ENTER" ou sur la touche ENTER.

Nombre de boucles (1 <ou= NB <ou= 999)

Lorsque l'effet est démarré, il exécutera le nombre de boucles programmé et s'arrêtera ensuite automatiquement dans un état où tous les pas sont déconnectés, c'est-à-dire qu' en sortie du pupitre, l'état lumineux sera le même celui précédant l'exécution de l'effet pour peu bien entendu qu'aucune autre manipulation n'ait été effectuée entre-temps.
Lorsque l'effet tourne, le pavé "RUN" (en cours d'exécution) affiche le temps restant avant la fin de l'effet, de la même manière que l'affichage du temps qui s'écoule dans un transfert ou dans un registre en mode automatique.


Numéro d'effet spécial
Nombre de boucles (troisième d'une série de 15)
Type d'effet
Pas actif (cinquième pas d'une série de 24)
Indicateur d'un effet en train de tourner
Temps restant avant la fin d'un effet
SUBMASTER 1
Mode:normal
Run:/ 0:05:08
21/08/95 12:08
Effect no 1
Type 1 - Basic Effect
Memory:
Loop: 3/ 15
Step: 5/ 24
T/s:1.0sec
↑ 0:05
↓ 0:05
Channel list
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 25 26 27 28 29 30
3 4 5 6 7 21 22 23
SM 1 E 1 5:08
SM 2 man
SM 3 man
SM 4 man
SM 5 man
SM 6 man
SM 7 man
SM 8 man
SM 9 man
SM 10 man
SM 11 man
SM 12 man
S1-P1
[flash1↑] sp+ [+] [clear] [clear]
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:SPEED F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:
Indicateur d'un effet en train de tourner
Temps restant avant la fin d'un effet

Bien sûr, il n'est pas nécessaire d'attendre que toutes les boucles aient été exécutées: pour arrêter et remettre à zéro l'effet, poussez sur la touche FLASH du registre correspondant; tandis que pour suspendre momentanément l'exécution de l'effet (pause), poussez sur la touche GO EFF.



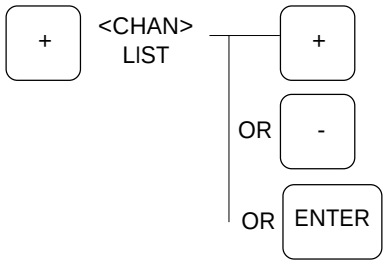
Si vous modifiez le nombre de boucles d'un effet précédemment enregistré, le numéro de cet effet se mettra à clignoter, indiquant ainsi qu'il faut le réenregistrer en poussant deux fois sur la touche REC MEM si l'on désire conserver les modifications.

10.B.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un effet existant

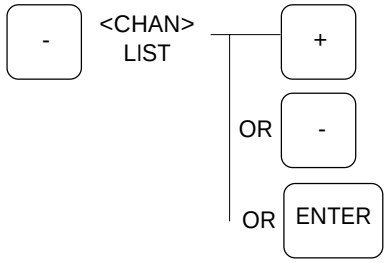
Les circuits peuvent être ajoutés ou retirés dans n'importe quel effet existant.
L'effet doit être arrêté.

Pour ajouter ou retirer des circuits d'un effet existant:
Sélectionnez le registre où se trouve l'effet ou chargez le registre avec l'effet.

Pour ajouter des circuits:
Entrez les numéros de circuits précédés de la touche + et terminez la liste des circuits ajoutés avec les touches +, -, ou ENTER.
Exemple: +25 +37 +41 à 45 +
Les nouveaux circuits seront ajoutés à la liste des circuits déjà présents dans l'effet dans l'ordre dans lequel ils ont été entrés et sans entraîner une réorganisation par ordre numérique croissant.

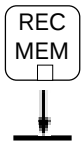


Pour retirer des circuits:
Entrez les numéros de circuits précédés de la touche - et terminez la liste des circuits avec les touches +, -, ou ENTER.
Exemple: -17 -28 -67 -72 à 78 ENTER



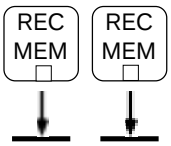
10.B.2 Enregistrement d'un effet spécial

Dès que vous chargez un nouvel effet dans un registre, le numéro de cet effet se met à clignoter sur le moniteur et sur les afficheurs, indiquant que celui-ci n'a pas encore été enregistré. Dès lors, dès que l'effet est terminé, vous devez l'enregistrer de la même manière qu'une mémoire.



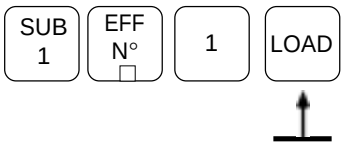
10.B.2.1 Enregistrer un effet spécial pour la première fois

Sélectionnez le registre contenant l'effet.
Poussez sur la touche REC MEM.
L'effet sera enregistré sous le même numéro que celui utilisé pour le charger.



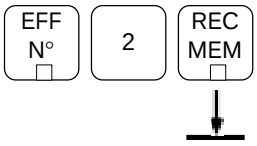
10.B.2.2 Réenregistrer l'effet spécial précédemment enregistré après modifications

Sélectionnez le registre contenant l'effet.
Poussez sur la touche REC MEM deux fois.



10.B.2.3 Copier un effet spécial existant

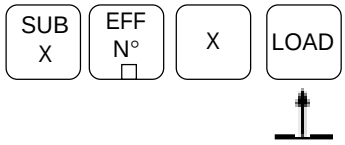
Sélectionnez le registre contenant l'effet ou chargez l'effet à copier dans un registre vide.
Poussez sur la touche EFF No (numéro d'effet)



Entrez le numéro requis sur le clavier circuits et poussez sur la touche REC MEM (deux fois si l'effet existe déjà).
Le nouveau numéro d'effet apparaît sur les écrans et les afficheurs.

Ex. : Copier l'effet 1 dans l'effet 2

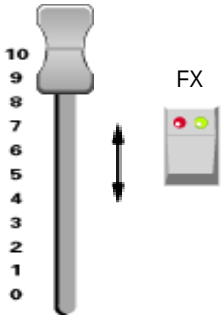
10.B.3 Charger des effets spéciaux



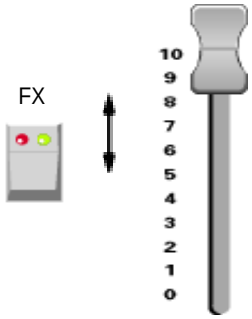
Sélectionnez un registre.
Poussez sur la touche EFF No (numéro d'effet).
Entrez le numéro d'effet requis.
Poussez sur la touche LOAD (charger).

Si l'effet a déjà été créé, vous pouvez le restituer en utilisant la touche FLASH et le potentiomètre du registre.
Si l'effet est vide, ceci est la première étape de sa création.

10.B.4 Restitution des effets



Avec le potentiomètre du registre monté, poussez sur la touche FLASH. L'effet démarre immédiatement et l'indicateur de l'effet en cours d'exécution apparaît dans le pavé d'information du registre et dans le pavé "RUN".
Appuyez à nouveau sur la touche FLASH pour arrêter l'effet (l'effet sera arrêté et remis à zéro, tous les pas étant déconnectés).



Alternativement, l'effet peut être également démarré avec la touche GO EFF (démarrer l'effet). Une seconde pression sur la touche GO EFF arrêtera l'effet sur le pas actif (affiché en vidéo inverse sur l'écran), le contenu du pas étant présent sur scène pour peu que le potentiomètre soit monté (seulement pour les types d'effets 1 à 17).

Avec le potentiomètre à zéro, poussez sur la touche FLASH.
Vous voyez l'effet tourner sur le premier moniteur, mais rien n'apparaît en sortie.

Montez le potentiomètre afin d'envoyer progressivement le contenu de l'effet sur scène.
Arrêtez l'effet en ramenant le potentiomètre à zéro et en poussant ensuite sur la touche FLASH.

10.C Type d'effet

Type 1	Effet de base (chenillard simple)
Type 2	Effet de base avec contrôle de la vitesse par un signal audio
Type 3	Effet symétrique
Type 4	Effet symétrique avec contrôle de la vitesse par un signal audio
Type 5	Effet d'empilement
Type 6	Effet type "V.U.-mètre" (fréquences basses)
Type 7	Effet type "V.U.-mètre" (fréquences médium)
Type 8	Effet type "V.U.-mètre" (fréquences aigües)
Type 9	Effet type "V.U.-mètre" (spectre complet)
Type 10	Effet de remplacement
Type 11	Groupe tournant
Type 12	Groupe ondulant
Type 13	Ondes audio
Type 14	Scintillement individuel A
Type 15	Scintillement individuel B
Type 16	Déclenchement individuel aléatoire
Type 17	Scintillement globel
Type 18	Effet de flash
Type 19	Effet de feu A
Type 20	Effet de feu B

Motion Control

ou

Contrôle de projecteurs motorisés

Sommaire

Introduction aux Projecteurs Motorisés 4
Qu'est ce qu'un changeur de couleurs ? 4
Qu'est-ce qu'un Projecteur Motorisé 6

La philosophie du Vision pour le contrôle de la Motorisation 8

Définitions d'appareils 9
Créer et éditer des définitions d'appareils 10

Patch des Instruments 16
L'écran du Patch des changeurs de couleurs 16
Création du patch des projecteurs motorisés 18
Le Patch de sortie 20

Concept de Priorité pour les paramètres des Motorisés 22
Priorities 24
Utilisation du Transfert 25
Gradateurs 25
Projecteurs Motorisés 25

Le module de Motorisation 26
Survol des touches du module de Motorisation 27
Fonctions gravées en blanc sur les touches: 27
Fonctions gravées en noir sur les touches (+ Shift) : 27
Première utilisation du module de Motorisation 28
Description de l'écran des paramètres 30

Ajustements fins des Instruments 32
Limites X - Y 33
Inversion de X ou Y / Echange de X et Y 34
Ajustement des Pas 35
Mode 'Pas' 35
Mode 'Linéaire' 36

Introduction aux Librairies de Motorisés et à la position 'Home' 38
La position 'Home' 40
Librairies de Motorisés 41

Connecter, Déconnecter et Défaire le Lien 42

La Motorisation dans les registres 44
Basse et Haute Résolution 44
X X, Y Y - Verrouillage de Tilt et Pan 45
Attribuer des valeurs aux paramètres déconnectés 45
Copier les valeurs d'un instrument - La fonction LEADER 46
Enregistrer une mémoire 47
Enregistrer des mémoires en utilisant les Librairies 48
Editer une Librairie 49
Délier ou défaire le lien d'une mémoire 50
Touches Flash des Registres 50
Inhibition et Bipasse 51
Registres en mode automatique 51

Création de Chenillards utilisant des motorisés 52
Ajouter un second instrument dans un chenillard existant 52
Création d'un chenillard à partir d'une librairie 53
Enregistrement des chenillards 54
Masquage de paramètres (Mask) 54

La Motorisation dans le registre Scène (Live) 55

Utilisation des motorisés dans les transferts 56
Transfert manuel 56
Transfert automatique 57
Les mémoires de mouvements en aveugle 57
Temps Particuliers pour les paramètres des motorisés 58

Réinitialisation du Système 60
Initialisation partielle 60
Initialisation complète (Cold start) 60
Initialisation 'Usine' (Frost start) 61

Abréviations pour clavier alphanumérique
des Fonctions des Projecteurs Motorisés 62

Introduction aux Projecteurs Motorisés

Pour beaucoup d'utilisateurs VISION venant du milieu théâtral, le concept des projecteurs à mouvements et la façon dont on les contrôle est nouveau. Ce manuel propose une introduction à cet univers en plein expansion que sont les projecteurs motorisés et à la terminologie qui leur est propre.
Les utilisateurs avertis de ce type de projecteurs peuvent sauter cette introduction s'ils le souhaitent, mais nous conseillons néanmoins de vérifier la terminologie utilisée. VISION pourrait gérer certains aspects des changeurs de couleurs et des projecteurs motorisés d'une façon différente de celle des autres pupitres.

Il faut en premier lieu élargir le concept de numéros de circuits d'un pupitre à celui de numéros d'instruments. Le numéro de circuit est simplement une référence à un appareil d'éclairage, que ce soit un simple projecteur, une découpe avec un changeur de couleurs ou le plus sophistiqué des projecteurs à mouvements ayant de nombreux paramètres.

Si vous regardez l'écran de patch du VISION, le mode de classement est affiché "Circuits <Instruments> -> Gradateurs <Adresses de sortie>" pour aider à clarifier ce concept.

Qu'est ce qu'un changeur de couleurs ?

Un projecteur conventionnel équipé d'un changeur de couleurs devient un instrument unique lorsque ces deux éléments séparés sont combinés. Le nouvel instrument ainsi constitué a deux paramètres: l'intensité et la couleur. Si le changeur permet aussi de contrôler la vitesse du moteur et/ou du ventilateur, il est considéré comme ayant plus de deux paramètres.

Projecteur (un paramètre) + Changeur de couleurs (un paramètre) = Instrument à deux paramètres

Dès lors, un instrument ayant plusieurs paramètres n'est pas nécessairement un appareil fabriqué comme tel mais peut être le résultat de la combinaison de deux éléments séparés afin de constituer un ensemble homogène.

Un paramètre est défini comme tout aspect d'un instrument d'éclairage pouvant être commandé à distance comme: l'intensité, le pan (panoramique), le tilt (inclinaison), la couleur, le gobo,...

Chaque paramètre requiert une adresse de sortie DMX différente pour permettre au pupitre d'éclairage de communiquer individuellement avec chacun de ces paramètres. Dans le cas du projecteur associé au changeur de couleurs, les deux adresses de contrôle peuvent être numériquement très différentes, surtout si vous souhaitez garder les gradateurs et les autres éléments d'un instrument sur des lignes DMX séparées. Dans ce cas, les adresses pourraient très bien être 1 pour le gradateur et 513 / 1025 / 1537 pour le changeur. Bien que 513 / 1025 / 1537 soient respectivement la première adresse des deuxième, troisième et quatrième lignes DMX, le changeur de couleurs sera lui-même physiquement adressé à 1 dans la mesure où son adresse maximale est 512.

L'adresse DMX est le numéro de sortie DMX du pupitre auquel un instrument ou un paramètre individuel répondra. Par exemple, un changeur défini en 101 répondra à la sortie DMX 101.

Dans un patch conventionnel 1:1, le circuit 1 du pupitre contrôle la sortie DMX 1 qui contrôle le gradateur 1, ç-à-d. le gradateur dont l'adresse de contrôle est définie en 1.

Pour la facilité d'utilisation, VISION permet de patcher n'importe quel numéro de circuit - référé à présent comme un numéro d'instrument - à l'adresse du gradateur auquel le projecteur est branché et en même temps au changeur de couleurs qui lui est associé.

Un numéro d'instrument unique, quel que soit le nombre de paramètres de cet instrument.

Prenez deux projecteurs branchés dans les gradateurs adressés en 1 et 2. Considérant un patch conventionnel 1:1 / circuits-gradateurs, ces projecteurs correspondent donc aux circuits 1 et 2 de la console. Equipez ces deux projecteurs de changeurs de couleurs à trois paramètres, adressez ceux-ci en 1 et 4 mais raccordez-les sur la deuxième sortie DMX de telle manière à ce qu'ils correspondent aux adresses 513 et 516 de la console.

Le circuit 1 du pupitre contrôle les sorties DMX 1, 513, 514 et 515 - un offset (décalage) DMX pour chaque paramètre.
Le circuit 2 du pupitre contrôle les sorties DMX 2, 516, 517 et 518 - un offset (décalage) DMX pour chaque paramètre.

Instrument (Circuit) 1, Adresse du Gradateur = 1 Adresse DMX de départ (changeur) = 1		Instrument (Circuit) 2, Adresse du Gradateur = 2 Adresse DMX de départ (changeur) = 4	
Sortie DMX Pupitre	Offset DMX	Sortie DMX S Pupitre	Offset DMX
1 513 514 515	1 Gradateur 1 Couleur 2 Ventilateur 3 Vitesse	2 516 517 518	1 Gradateur 1 Couleur 2 Ventilateur 3 Vitesse

Chaque circuit contrôle un total de 4 sorties DMX, indépendamment du type d'appareil connecté sur ces sorties. Techniquement, c'est un peu comme patcher un circuit du pupitre sur plusieurs gradateurs - les projecteurs de même couleur d'un cyclorama, par exemple.

Un offset DMX est la énième adresse DMX d'une chaîne émanant d'un circuit de contrôle unique. Chaque offset communique avec un paramètre spécifique.

Qu’est-ce qu’un Projecteur Motorisé

Un instrument de lumière homogène ayant plus que le paramètre intensité à contrôler.

Un paramètre est défini comme tout aspect d’un instrument d’éclairage pouvant être commandé à distance comme: l’intensité, le pan (panoramique), le tilt (inclinaison), la couleur, le gobo,...

Si l’on considère des projecteurs motorisés tels que Vari*Lite, Cyberlight ou Golden Scan, ces instruments nécessitent plusieurs adresses DMX de contrôle pour communiquer avec les différents paramètres. Ces adresses se répartissent toujours en ordre numérique croissant à partir d’une adresse d’origine. Ces adresses sont définies comme étant les offsets DMX.

Si un instrument à 20 paramètres voit son adresse DMX configurée en 1, cet instrument occupe automatiquement les adresses DMX de sortie de 1 à 20. Dans cet exemple, le projecteur motorisé est connecté sur la première sortie DMX du pupitre dont le patch est configuré par défaut (1:1). Les différents paramètres répondront à chacun des 20 premiers circuits du pupitre, se comportant, dans le principe, comme les gradateurs 1 à 20.

Chacune des 20 adresses DMX utilisées par l’instrument contrôle un paramètre spécifique, déterminé par le constructeur de l’appareil. La première adresse (offset DMX 1) ne contrôle pas nécessairement l’intensité. Si l’on considère l’exemple du Cyberlight, la 18 ème adresse DMX, ou offset DMX 18, est utilisée pour le contrôle du gradateur mécanique. Le principe du Vision est de contrôler les 20 offsets DMX d’un instrument à 20 paramètres par un seul circuit console.

Un offset DMX est la énième adresse DMX d’une chaîne émanant d’un circuit de contrôle unique. Chaque offset communique avec un paramètre spécifique.

Si l’on considère la façon dont VISION gère le patch des instruments, au-delà de la création et de l’édition des définitions d’instruments, il n’est plus nécessaire ensuite de se soucier des sorties DMX, des adresses DMX et des offsets dans la mesure où tout est classé et contrôlé par VISION. Tout ce qu’il faut savoir, c’est le numéro d’instrument, ç-à-d. le numéro de circuit du pupitre qui contrôle l’instrument complet.

Rem ! Essayez de penser en termes de circuits de contrôle et de sorties DMX plutôt que de circuits, de gradateurs et de changeurs de couleurs. La sortie DMX ne fait aucune distinction quant à ce qui est connecté en bout de ligne, que ce soit un gradateur, un changeur de couleur, une machine à fumée ou tout équipement piloté en DMX.

Soit deux instruments de 20 paramètres chacun patchés aux circuits console 1 et 2 avec les adresses DMX définies respectivement en 1 et en 21.
Le circuit 1 communique avec les offsets DMX 1 à 20 (paramètres 1 à 20) de l’instrument 1 au travers des adresses DMX 1 à 20.
Le circuit 2 communique avec les offsets DMX 1 à 20 (paramètres 1 à 20) de l’instrument 2 au travers des adresses DMX 21 à 40.

Voyons plutôt le tableau suivant, basé sur un Cyberlight:

INSTRUMENT (Circuit) 1, Adresse DMX de départ: 1		INSTRUMENT (circuit) 2, Adresse DMX de départ: 21	
Sortie DMX Pupitre	Offset DMX Instrument	Sortie DMX Pupitre	Offset DMX Instrument
1	1 X	21	1 X
2	2 X haute résolution	22	2 X haute résolution
3	3 Y	23	3 Y
4	4 Y haute résolution	24	4 Y haute résolution
5	5 roue des couleurs	25	5 roue des couleurs
6	6 cyan	26	6 cyan
7	7 magenta	27	7 magenta
8	8 jaune	28	8 jaune
9	9 roue gobo 1	29	9 roue gobo 1
10	10 roue gobo 2	30	10 roue gobo 2
11	11 rotation roue gobo	31	11 rotation roue gobo
12	12 zoom	32	12 zoom
13	13 focus	33	13 focus
14	14 iris	34	14 iris
15	15 roue d'effets	35	15 roue d'effets
16	16 diffuseur	36	16 diffuseur
17	17 stroboscope	37	17 stroboscope
18	18 gradateur	38	18 gradateur
19	19 vitesse moteurs	39	19 vitesse moteurs
20	20 contrôle	40	20 contrôle

Vision autorise l'utilisation de numéros d'instruments successifs, quelle que soit la quantité de paramètres dans chaque instrument. 5 Cyberlights peuvent être numérotés de 1 à 5 (instruments 1 à 5 ou autrement dit circuit console 1 à 5), bien qu'ils utilisent un total de 100 adresses DMX.

Mis à part l'ensemble projecteur + changeur de couleurs décrit ci-dessus, il existe deux familles de projecteurs à mouvements:

- La lyre motorisée (Vari*Lite, Icon)
- Le miroir motorisé (Cyberlight, Martin PAL,...)

Physiquement, le mouvement du faisceau est produit par des mécanismes différents mais la façon de les patcher et de les contrôler est identique.

Certains instruments ,comme le Vari*Lite VL5, utilisent un gradateur externe, séparé physiquement du projecteur, et donc requièrent deux adresses DMX dans le patch. La première adresse DMX de départ concerne l'appareil lui-même, la seconde est l'adresse du gradateur externe qui pilote la lampe du projecteur. Si votre installation comporte 250 gradateurs sur la première ligne DMX, les projecteurs motorisés pourraient être contrôlés par la seconde ligne DMX, à partir de 513. Les Vari*Lites seraient patchés par ex. à partir de 601 tandis que la gradation de la lampe se ferait à partir des gradateurs 101 et suivants. La combinaison du Vari*Lite adressé en 601 et du gradateur 101, formant ainsi un instrument homogène, pourrait être contrôlée par le circuit 1 du pupitre.
Projecteur + Changeur de couleurs = Instrument
Vari*Lite VL5 + gradateur externe = Instrument

Dès lors, un instrument ayant plusieurs paramètres n'est pas nécessairement un appareil fabriqué comme tel mais peut être le résultat de la combinaison de deux éléments séparés afin de constituer un ensemble homogène.

La philosophie du Vision pour le contrôle de la Motorisation

Le concept du contrôle des projecteurs motorisés dans le Vision évite de devoir se soucier de tous ces numéros et de toutes ces adresses. Un circuit, ou plutôt un numéro d'instrument, permet d'accéder directement à tous les paramètres. La section suivante - Les définitions d'appareils - explique dans le détail la façon de créer ou d'éditer une définition d'instrument et comment Vision combine les différents offsets DMX d'un appareil et permet de les répartir sur les roues du module de motorisation selon l'ordre le plus logique pour l'opérateur.
Lorsque le numéro d'instrument est sélectionné, l'intensité est contrôlée de la manière habituelle à l'aide de la roue et du clavier. Le Pan (-X- ou Panoramique) et le Tilt (-Y- ou inclinaison), réunis par défaut dans le groupe A (A Group - Azimut), sont automatiquement assignés au trackball. Quatre paramètres sont immédiatement accessibles via les 4 roues codeuses du module. Les autres paramètres, éventuellement définis lors de la création de la feuille de définition, sont accessibles par un système de 'page' de 4 paramètres que l'on tourne sur le module lui-même. L'ordre dans lequel les paramètres sont répartis à travers les différentes pages est configurable lors de la création ou de l'édition de la définition. Ceci permet, par exemple, d'accéder en premier lieu aux couleurs, suivies par les gobos ou l'iris,...

En donnant une abréviation de trois caractères à chaque paramètre, il est possible de déterminer à tous moments les paramètres sous contrôle grâce aux indicateurs affichés sur l'écran et sur le module de motorisation.

La définition d'instrument vous permet également de déterminer si le paramètre doit se comporter en mode 'fondu' (fade) ou en mode 'saut' (jump), ç-à-d. si, lors d'un transfert, il doit effectuer des déplacements en douceur en utilisant les temps ou s'il doit sauter à la nouvelle valeur en début de transfert. La définition vous permet également de diviser chaque paramètre en un certain nombre de pas, ceci afin, par exemple, d'accéder directement au gobo souhaité tout en étant sûr qu'il sera correctement positionné devant le faisceau. Il est aussi possible d'assigner les paramètres à des groupes de contrôle de base (A-B-C-D Groups) ou de modifier la sensibilité du trackball.

Dans le chapitre "réglages fins", il est expliqué comment limiter l'amplitude de X et Y, inverser X ou Y ou les intervertir et ajuster chaque pas pour une plus grande précision de positionnement.

Lorsque plusieurs projecteurs motorisés, éventuellement de types différents, sont utilisés ensemble, il est possible de créer des librairies de positions, de couleurs, de formes de faisceau,..., afin d'accélérer le processus de programmation. C'est un peu équivalent à l'utilisation de la fonction Groupe pour les circuits d'intensité. De la même manière qu'il est possible de sélectionner un groupe et de lui attribuer une intensité (Group 3 AT 7.5 (75%) p. ex.), il est possible d'appeler une liste d'instruments auxquels seront ensuite assignées les valeurs d'une librairie (MC LIB 3 - Motion Control Library 3) qui pourrait, par exemple, correspondre à un effet en bleu sur l'avant-scène avec les gobos étoiles.

Toutes ces fonctions ont pour but de faciliter et d'accélérer la programmation des motorisés.

La question de la philosophie utilisée entre le HTP (le plus haut l'emporte) et le LTP (le dernier l'emporte) est traitée différemment selon les pupitres. Vision utilise un mélange des deux concepts combiné à un système de priorité entre les registres. Ceci permet de déterminer rapidement le champ de travail d'où sont issues les valeurs en sortie ou de prendre rapidement sous contrôle manuel certains instruments et ce de façon prioritaire par rapport au transfert.

Vision permet de créer et de combiner des états lumineux à partir de différentes parties du pupitre. Il est possible d'ajouter ou de soustraire les différents éléments. En utilisant les groupes de paramètres, les librairies et la fonction masque, différents éléments de projecteurs motorisés peuvent être additionnés ou soustraits de la scène. Les intensités des motorisés et des projecteurs conventionnels peuvent être balancées entre elles dans n'importe quel champ de travail.

Le manuel de la motorisation et des changeurs de couleurs est légèrement différent du manuel principal dans la mesure où, par une procédure pas à pas, il combine l'explication des fonctions avec une sorte de guide d'apprentissage. Nous suggérons de prendre le temps de lire ces deux chapitres et de suivre les exemples proposés afin de devenir complètement familier avec le concept de la motorisation dans le Vision.

Définitions d'appareils

La plupart des fabricants de pupitres pouvant contrôler des projecteurs motorisés fournissent une disquette contenant une librairie d'appareils différents.
La disquette contient toutes les informations (offsets DMX, paramètres,...) de la plupart des motorisés habituellement utilisés. Ceci permet une mise en route rapide dans la mesure où il suffit de choisir dans la liste le type de motorisé utilisé. C'est un concept d'utilisation immédiate. Si vous avez des instruments qui ne sont pas repris dans la liste ou si vous souhaitez éditer les données du constructeur, vous devez soit attendre une nouvelle version du programme, soit éditer la librairie en ASCII sur un PC séparé et selon une méthode peu conviviale.

Avec VISION, vous n'avez pas besoin d'un PC séparé. Il n'est pas non plus nécessaire de sortir du programme VISION pour travailler en ASCII sur des fichiers. Vous sélectionnez la fonction "définition d'appareil" dans le menu de configuration des projecteurs motorisés et vous remplissez une feuille de définition avec les informations requises. De cette manière, il est possible de créer sa propre librairie d'instruments.

Pour illustrer cette section, nous utiliserons deux types très différents de projecteurs motorisés: Le Cyberlight avec 20 paramètres et le VL5 de Vari*Lite qui à deux particularités; un gradateur externe et un paramètre de réserve.

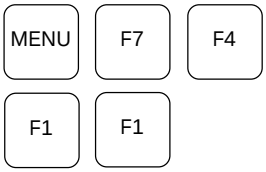
D'autres projecteurs peuvent bien sûr être ajoutés ou édités de la même manière. Pour définir et patcher des changeurs de couleurs, prière de se référer au chapitre Changeurs de Couleurs de ce manuel.

Il va maintenant être question de:
- Créer des définitions d'appareils
- Patcher les instruments

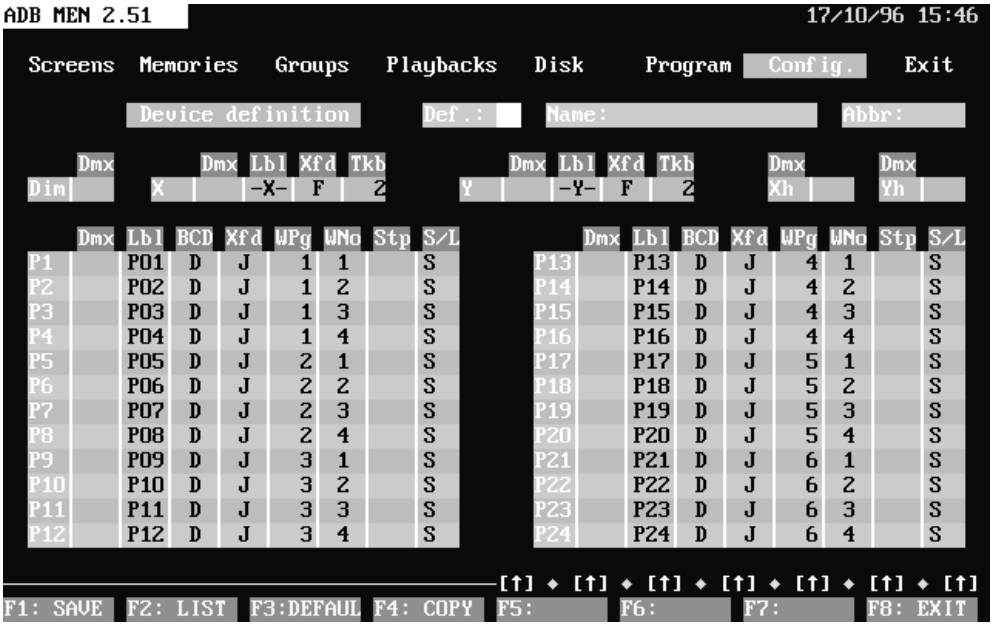
- Examiner la philosophie du Vision
- Etudier le module de motorisation et les écrans
- Configurer et ajuster les instruments
- Enregistrer la position 'Home' et les librairies
- Connecter et déconnecter les paramètres
- Travailler dans les registres avec les différentes fonctions
- Créer des chenillards
- Travailler dans les registres de transfert avec des projecteurs conventionnels et motorisés
- Programmer des temps particuliers pour les paramètres
- Sauver une définition d'appareil
- Initialiser le système

Créer et éditer des définitions d'appareils

Pour remplir une feuille de définition, il faut appeler l'écran des définitions d'appareils, dans le menu du contrôle de la motorisation



Poussez sur la touche MENU,
F7 Menu des configurations
F4 Projecteurs motorisés
F1 Définition d'appareil / patch
F1 Définition d'appareil


ADB MEN 2.51
17/10/96 15:46
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Device definition
Def.:
Name:
Abbr:
Dmx Dmx Lbl Xfd Tkb Dmx Lbl Xfd Tkb Dmx Dmx
Dim X -X- F 2 Y -Y- F 2 Xh Yh
Dmx Lbl BCD Xfd WPg WNo Stp S/L
P1 P01 D J 1 1 S
P2 P02 D J 1 2 S
P3 P03 D J 1 3 S
P4 P04 D J 1 4 S
P5 P05 D J 2 1 S
P6 P06 D J 2 2 S
P7 P07 D J 2 3 S
P8 P08 D J 2 4 S
P9 P09 D J 3 1 S
P10 P10 D J 3 2 S
P11 P11 D J 3 3 S
P12 P12 D J 3 4 S
P13 P13 D J 4 1 S
P14 P14 D J 4 2 S
P15 P15 D J 4 3 S
P16 P16 D J 4 4 S
P17 P17 D J 5 1 S
P18 P18 D J 5 2 S
P19 P19 D J 5 3 S
P20 P20 D J 5 4 S
P21 P21 D J 6 1 S
P22 P22 D J 6 2 S
P23 P23 D J 6 3 S
P24 P24 D J 6 4 S
[↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑]
F1: SAVE F2: LIST F3:DEFAUL F4: COPY F5: F6: F7: F8: EXIT

La feuille de définition du projecteur motorisé se présente comme ceci:

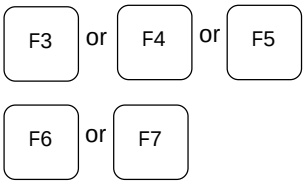
Utilisez les touches-curseurs pour se déplacer dans les options et remplissez les cases à l'aide du clavier alphanumérique ou des touches du Vision.
La barre d'espacement ou la touche CLEAR servent à effacer une sélection.

- Définition No :

F2 LISTE affiche la liste des définitions d'appareils existantes.
F3 DEFAUT forcent les valeurs par défaut pour chaque case tels que les étiquettes ou le mode Xfert (comportement dans le transfert).
F4 COPY permet de copier une définition de motorisé existante vers une nouvelle. Par exemple, certains instruments peuvent être configurés dans des modes différents. Dès lors, il est possible de copier la définition et d'apporter quelques modifications mineures plutôt que de repartir d'une feuille blanche.

- Nom, abréviation ou étiquette:

F3 à F5 pour déplacer le curseur
F6 CARACT pour effacer un caractère et F7 LIGNE pour effacer la ligne complète.



Définition : Entrez le numéro de définition souhaité (un nombre entre 1 et 99, non utilisé par un changeur de couleur) et poussez sur ENTER. Le système vous signale s'il s'agit d'une nouvelle définition ou d'une définition existante. Cela correspond à un numéro de référence de la définition qui sera ensuite utilisé dans le patch. Ce numéro n'a aucun rapport avec les numéros de circuits assignés dans le patch. Utilisez la flèche vers le bas pour passer à l'option suivante.

Nom : Entrez le nom de l'instrument tel que "Cyberlight" ou "Vari*Lite". Ce nom apparaîtra dans la liste des définitions d'instruments.

Abréviation : Entrez une abréviation du nom de l'instrument (4 caractères max.), facilement reconnaissable, comme "Cybl" ou "VL 5". Cette abréviation sera utilisée dans le patch et dans les affichages des valeurs de paramètres et doit dès lors être évidente par rapport à l'instrument auquel elle réfère.

La ligne suivante est utilisée pour entrer l'offset DMX du gradateur, du Pan (X) et du Tilt (Y) de l'appareil.
Lorsqu'une colonne comporte un en-tête "DMX", cela signifie qu'il faut entrer l'offset DMX du paramètre en question.

Dim : Dimmer ou gradateur. Entrez l'offset DMX du paramètre gradateur. Pour le Cyberlight, c'est 18 tandis que pour le VL 5, il faut entrer 0. Le 0 indique au système que le gradateur est externe.

X : Pan ou panoramique. Entrez l'offset DMX du Pan (Cybl = 1, VL 5 = 2)

Lbl : Label ou Etiquette. '-X-' peut être renommé en 'PAN' (Pour accéder à l'option, utilisez la flèche vers la droite, à partir de la case Dmx).

Xfd : Xfade (Xfert - transfert) détermine le comportement du paramètre dans le transfert:
Fade (fondu) : le paramètre utilise les temps du transfert.
Jump (saut) : le paramètre saute à la valeur suivante en début de transfert.
Rem. : dans les registres, le paramètre est toujours traité en mode 'saut'.

Tkb : Résolution du trackball. Permet de changer la sensibilité du trackball pour s'adapter aux différents types d'appareils (versions 2.6 et suivantes).

Y : Tilt ou inclinaison. Entrez l'offset DMX du Tilt (Cybl = 3, VL 5 = 3)

Lbl : Label ou Etiquette. '-Y-' peut être renommé en 'TLT' (Pour accéder à l'option, utilisez la flèche vers la droite, à partir de la case Dmx).

Xfd/Tkb : comme pour X.

Xh : Haute résolution du X (Pan). Si l'instrument autorise le contrôle en 16 bits, entrez l'offset DMX du paramètre X - haute résolution (X ou Pan fine). Si l'instrument fonctionne en 8 bits, comme le VL 5, la case doit être laissée vide.

Yh : Haute résolution du Y (Tilt). Si l'instrument autorise le contrôle en 16 bits, entrez l'offset DMX du paramètre Y - haute résolution (Y ou Tilt fine). Si l'instrument fonctionne en 8 bits, comme le VL 5, la case doit être laissée vide.

Les en-têtes des autres colonnes ont la signification suivante:

Lbl : Label (Etiquette). Entrez une étiquette en trois caractères pour désigner le paramètre. Cette étiquette apparaîtra dans les différents écrans (patch et valeurs de paramètres) et sur les afficheurs du module de motorisation.

BCD : Type de groupe. Il existe 4 groupes (ou familles) de paramètres
A = Azimut (Pan - X et Tilt - Y)
B = Beam (faisceau)
C = Color (couleur)
D = Diverse (divers)
Ces groupes de paramètres peuvent être sélectionnés ou désélectionnés individuellement, lors de la prise sous contrôle d'un ou de plusieurs motorisés. Ils peuvent être 'masqués' en sortie, envoyés vers la position 'Home' ou forcés aux valeurs provenant d'une librairie, indépendamment des autres groupes de paramètres. N'importe quel paramètre peut être assigné à B, C ou D mais il existe un avantage évident à regrouper les paramètres selon la famille auxquels ils appartiennent (couleur, faisceau,...). Le groupe A (Azimut) ne peut être changé. La plupart des autres pupitres assignent ces groupes automatiquement ce qui, en fonction du paramètre, n'est pas toujours cohérent. Vision permet à l'opérateur de choisir l'assignation qui correspond le mieux à sa logique d'utilisation.

Xfd : Xfade (Xfert - transfert) détermine le comportement du paramètre dans le transfert:
Fade (fondu) : le paramètre utilise les temps du transfert.
Jump (saut) : le paramètre saute à la valeur suivante en début de transfert.
Rem. : dans les registres, le paramètre est toujours traité en mode 'saut'.
les paramètres tels que le mélanges trichromatique des couleurs ou l'iris seraient utilisés en 'fondu' tandis que les gobos ou la roue d'effets seraient configurés en mode 'saut'. Il est toujours possible par la suite, et à tous moments, de changer le mode Xfd d'un paramètre.

WPg : Wheels page number (numéro de page de roues). Le module de motorisation permet l'accès à quatre paramètres à la fois (sans compter l'intensité (roue) et l'azimut (trackball)). Les autres paramètres peuvent être appelés en changeant de page active de paramètres (il existe 6 pages de 4 roues (24 paramètres)). Il est possible de modifier l'ordre d'apparition des paramètres en échangeant les numéros de page de deux paramètres.

Wno : Wheel number (numéro de roue). Le module de motorisation permet l'accès direct aux 4 paramètres assignés aux 4 roues (sans compter l'intensité (roue) et l'azimut (trackball)). Les autres paramètres peuvent être appelés en changeant de page active de paramètres (il existe 6 pages de 4 roues (24 paramètres)). Il est possible de modifier l'ordre d'apparition des paramètres en échangeant les numéros de roue de deux paramètres.

Il est possible de combiner les changements de numéro de roue et de numéro de page jusqu'à obtenir la configuration souhaitée. Alternativement, il est possible d'entrer les offsets DMX de façon non séquentielle afin d'arriver au même résultat.

Stp : Step (Pas). Entrez le nombre de pas requis pour le paramètre (optionnel). Par exemple, si le paramètre en question est une roue comportant 11 gobos et un emplacement vide, il faut taper 12. Ceci assure le positionnement correct du gobo au centre du faisceau. Si le paramètre est une roue de 6 couleurs fixes, la division du paramètre en 6 pas positionnera la couleur complète dans le faisceau tandis qu'une division par 12, si l'appareil le permet, autorisera le positionnement de la roue à mi course entre deux couleurs. Laissez cette case vide si vous ne souhaitez pas diviser le paramètre en un certain nombre de pas.

S/L : Step/Linear - Step Type (type de pas). S (Step - Pas) est utilisé pour les paramètres qui doivent évoluer de pas en pas avec positionnement précis pour chaque pas (voir section 'ajustement des pas'), comme par exemple une roue de gobos. L (Linear - linéaire) est utilisé lorsqu'un paramètre a plusieurs fonctions associées comme, par exemple, une roue de gobos ou de 0 à 50%, le gobo tourne de plus en plus vite dans un sens et, de 51 à FF tourne dans l'autre sens. Dans ce cas, il pourrait être intéressant de diviser le paramètre en deux pas linéaires, la roue codeuse servant à accéder à toutes les valeurs au sein d'un même pas, et donc à régler la vitesse de rotation du gobo, tandis que les touches Stp +/Stp- (Step +/- ou Pas +/-) du module permettent de passer au pas suivant/précédent. Cette fonction est également intéressante pour les paramètres de contrôle (allumage de la lampe, initialisation et configuration de l'appareil, ...)

Toutes les informations sur les offsets DMX et sur les paramètres sont disponibles dans les manuels d'utilisation des projecteurs motorisés. Il est possible de créer ou d'éditer les feuilles de définition en fonction des préférences de l'utilisateur, comme par exemple, la prise sous contrôle prioritaire des paramètres couleurs. Il est possible de changer l'ordre des offsets DMX dans la feuille de définition mais il n'est pas possible de changer le type de paramètre que chaque offset contrôle, ceci étant défini par le constructeur du projecteur.

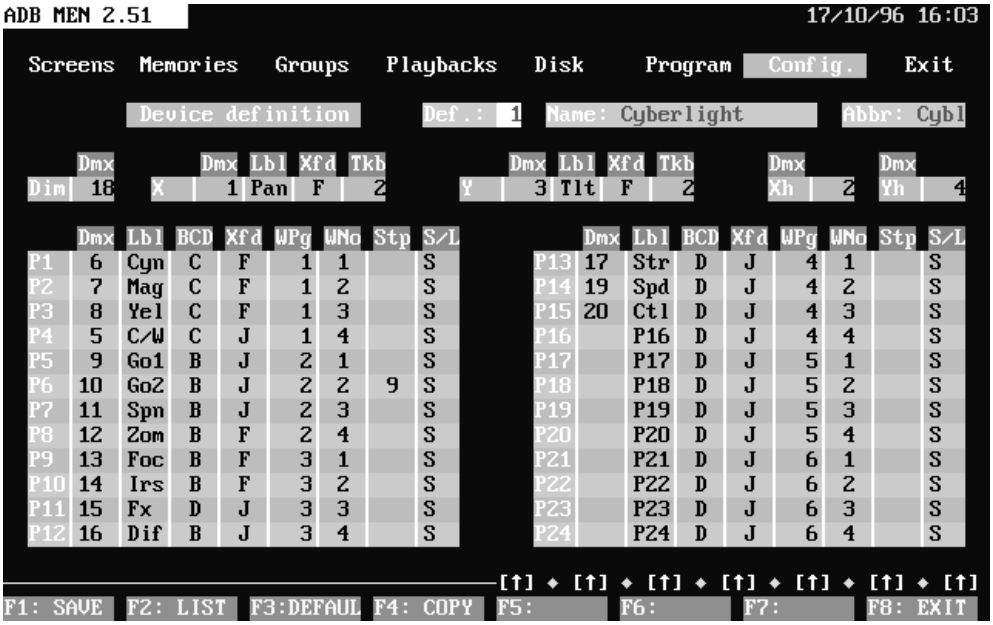
F2 RETOUR recharge les valeurs préalablement sauvegardées dans la feuille de définition active.

F1 SAVE Sauve les valeurs de la définition active sur le disque dur. Il est ensuite possible de continuer l'édition de la feuille ou d'en éditer une autre.

Rem : Il est toujours préférable, lors de la prise en main d'un nouveau projecteur motorisé, d'essayer différentes configurations de pas et de type de pas dans la mesure où chaque appareil se comporte différemment.

Voici les exemples de deux définitions d'appareils complètes

CYBERLIGHT


ADB MEN 2.51
17/10/96 16:03
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Device definition
Def.: 1
Name: Cyberlight
Abbr: Cybl
Dmx Dmx Lbl Xfd Tkb Dmx Lbl Xfd Tkb Dmx Dmx
Dim 18 X 1 Pan F 2 Y 3 Tlt F 2 Xh 2 Yh 4
Dmx Lbl BCD Xfd WPg WNo Stp S/L
P1 6 Cyn C F 1 1 S
P2 7 Mag C F 1 2 S
P3 8 Yel C F 1 3 S
P4 5 C/W C J 1 4 S
P5 9 Go1 B J 2 1 S
P6 10 Go2 B J 2 2 9 S
P7 11 Spn B J 2 3 S
P8 12 Zom B F 2 4 S
P9 13 Foc B F 3 1 S
P10 14 Irs B F 3 2 S
P11 15 Fx D J 3 3 S
P12 16 Dif B J 3 4 S
P13 17 Str D J 4 1 S
P14 19 Spd D J 4 2 S
P15 20 Ctl D J 4 3 S
P16 P16 D J 4 4 S
P17 P17 D J 5 1 S
P18 P18 D J 5 2 S
P19 P19 D J 5 3 S
P20 P20 D J 5 4 S
P21 P21 D J 6 1 S
P22 P22 D J 6 2 S
P23 P23 D J 6 3 S
P24 P24 D J 6 4 S
[↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑]
F1: SAVE F2: LIST F3:DEFAUL F4: COPY F5: F6: F7: F8: EXIT

Note : L'offset DMX du gradateur est 18. Dès lors, l'offset DMX 18 est absente de la partie principale de la feuille.

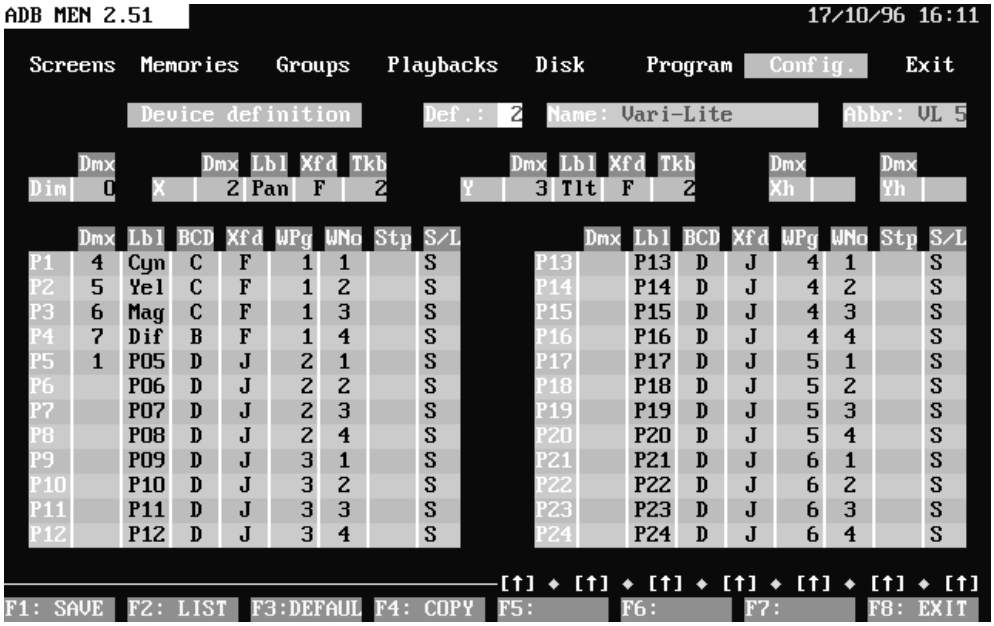
Des valeurs sont présentes dans les cases Xh et Yh, ce qui signifie que le miroir est contrôlé en 16 bits (haute résolution).

L'offset DMX 5 est placé en dehors du classement numérique croissant afin que la roue des couleurs fixes n'apparaisse qu'en quatrième position tandis que les trois roues du mélange trichromatiques, configurées en mode 'fondu', se répartissent sur les trois premières positions.

Cyan, Magenta et Yellow (jaune) sont des filtres dichroïques proportionnels. Les configurer en 'fondu' permet des changements subtils de couleur lors d'un transfert. En mode 'saut' (jump), la couleur change instantanément en début de transfert.

La roue Gobo 2 a été divisée en 9 pas, même si il n'y a que 4 gobos, pour permettre un positionnement correct de chaque gobo dans les deux sens de rotation, plus un emplacement vide. Si vous souhaitez diviser un paramètre comme une roue de gobo ou une roue de couleurs en plusieurs pas, il faut toujours compter un pas par gobo + un pas pour la position ouverte. Pour les fonctions annexes comme la rotation du gobo, le nombre de pas à jouter est libre.

VL 5


ADB MEN 2.51
17/10/96 16:11
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Device definition
Def.: 2
Name: Vari-Lite
Abbr: VL 5
Dmx Dim 0
Dmx X 2
Lbl Pan
Xfd F
Tkb 2
Dmx Y 3
Lbl Tlt
Xfd F
Tkb 2
Dmx Xh
Dmx Yh
Dmx Lbl BCD Xfd WPg WNo Stp S/L
P1 4 Cyn C F 1 1 S
P2 5 Yel C F 1 2 S
P3 6 Mag C F 1 3 S
P4 7 Dif B F 1 4 S
P5 1 P05 D J 2 1 S
P6 P06 D J 2 2 S
P7 P07 D J 2 3 S
P8 P08 D J 2 4 S
P9 P09 D J 3 1 S
P10 P10 D J 3 2 S
P11 P11 D J 3 3 S
P12 P12 D J 3 4 S
P13 P13 D J 4 1 S
P14 P14 D J 4 2 S
P15 P15 D J 4 3 S
P16 P16 D J 4 4 S
P17 P17 D J 5 1 S
P18 P18 D J 5 2 S
P19 P19 D J 5 3 S
P20 P20 D J 5 4 S
P21 P21 D J 6 1 S
P22 P22 D J 6 2 S
P23 P23 D J 6 3 S
P24 P24 D J 6 4 S
[↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑]
F1: SAVE
F2: LIST
F3:DEFAUL
F4: COPY
F5:
F6:
F7:
F8: EXIT

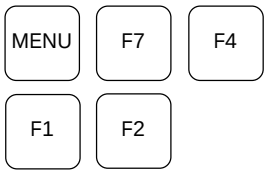
Note : L'offset DMX du gradateur est 0, signifiant que un gradateur externe est utilisé.
Il n'y a aucune valeur dans les cases Xh et Yh, indiquant que le mouvement de l'appareil s'effectue en 8 bits.
L'offset DMX 1 apparaît en fin de définition, sans étiquette. Cet offset n'est pas utilisé par l'appareil mais doit être entré dans la définition. Une définition incomplète, ç-à-d. où il manquerait des offsets ou qui comporterait des offsets dupliqués ne peut pas être sauvegardée. 'P05' apparaîtra en seconde page de roues mais, physiquement, ne contrôlera rien.
Tous les paramètres sont en mode 'fondu' pour permettre des mouvements subtils des ailettes dichroïques utilisées par le VL 5.

Vous avez maintenant créé votre librairie personnalisée de définitions d'appareils. Ajoutez d'autres définitions, si vous le souhaitez. Pour définir des changeurs de couleurs, prière de se référer au chapitre 'Changeurs de Couleurs'.

Patch des Instruments

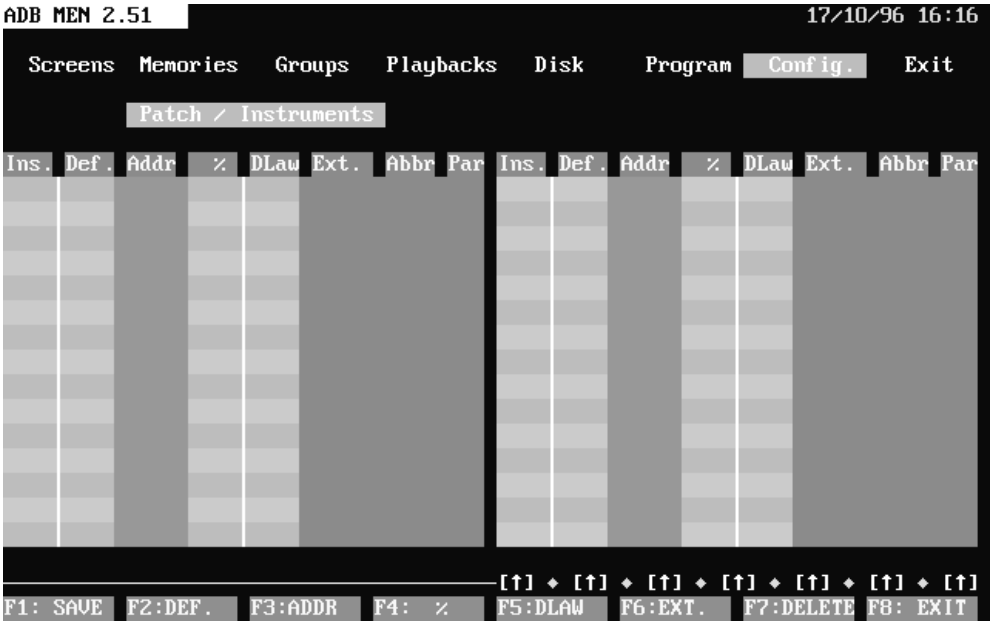
Le patch des instruments (changeurs de couleurs ou projecteurs motorisés) à la priorité sur le patch de sortie conventionnel. Lorsqu'on sauve le patch des motorisés, celui-ci est mélangé avec le patch conventionnel pour n'en former plus qu'un. Lorsque vous configurez Vision pour un nouveau spectacle, il est préférable de créer en premier lieu le patch des motorisés sauf si les adresse DMX des gradateurs sont bien séparées des adresses des motorisés (1-200 pour les gradateurs et 300 et au-delà pour les motorisés p. ex.).
Le patch des instruments se programme dans le menu mais le résultat du mélange des deux patchs est visible dans le patch de sortie.

L'écran du Patch des changeurs de couleurs



Poussez sur la touche MENU
F7 Menu des configurations
F3 Projecteurs motorisés
F1 Définition d'appareil / patch
F2 Patch

L'écran du patch des projecteurs motorisés se présente comme suit:


ADB MEN 2.51
17/10/96 16:16
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Patch / Instruments
Ins. Def. Addr % DLaw Ext. Abbr Par
Ins. Def. Addr % DLaw Ext. Abbr Par
[↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑]
F1: SAVE F2:DEF. F3:ADDR F4: % F5:DLAW F6:EXT. F7:DELETE F8: EXIT

Au départ, le patch est vide. Les en-têtes de colonnes signifient :

Ins. Le numéro d'instrument. Le numéro de circuit du pupitre que vous attribuez à l'instrument, ç-à-d. au projecteur motorisé.

Déf. Le numéro de définition de l'instrument. 1 pour le Cyberlight et 2 pour le VL 5, dans l'exemple ci-dessus.

Adr. L'adresse de départ du motorisé. Si on considère 5 Cyberlights, les adresses seront 1, 21, 41, 61 et 81. Les VL 5 pourraient commencer à 101. Si on entre une liste d'instruments, les adresses sont automatiquement calculées à partir de la première.

% Le facteur de proportionnalité du gradateur, mécanique ou électronique, du projecteur motorisé, comme dans le patch conventionnel de sortie.

Cour La courbe du gradateur , mécanique ou électronique, du projecteur motorisé, comme dans le patch conventionnel de sortie.

Ext.. L'adresse DMX du gradateur externe. cette colonne n'est active (fond en rouge foncé) que dans le cas où un gradateur externe (offset DMX 0) est spécifié dans la feuille de définition, comme dans le cas du VL 5. Les projecteurs motorisés et les gradateurs peuvent être répartis sur des lignes DMX différentes.

Abr. L'abréviation du nom de l'instrument entrée dans la définition de l'appareil. Elle apparaît automatiquement après la sélection du numéro de définition et sert uniquement de référence.

Par Le nombre de paramètres de l'instrument. A partir de ce nombre, calculé par le système sur base de la définition, il est possible de calculer l'adresse DMX libre suivante dans le but de patcher d'autres instruments.

Plusieurs projecteurs motorisés du même type peuvent être patchés sur une liste de numéros consécutifs d'instruments en une seule opération. Il suffit d'entrer la liste des numéros d'instruments, l'adresse DMX de départ du premier instrument de la liste et Vision calcule ensuite automatiquement les autres adresses, sur base du nombre de paramètres.

Création du patch des projecteurs motorisés

Etape N° 1 : Entrez le numéro d'instrument (circuit de contrôle du pupitre) suivi de ENTER. Il est possible d'entrer une liste de numéros pour les instruments du même type.

Etape N° 2 : Poussez F2 DEF. (Définition) afin d'entrer le numéro de définition des instruments considérés ou poussez ensuite sur F2 LISTE pour faire apparaître la liste des définitions que vous avez créées ou qui sont sur le disque dur. Pour sélectionner une définition dans la liste, utilisez les flèches afin de déplacer la barre de sélection et poussez ensuite sur F1 CHARGE ou ENTER.

Utilisez maintenant les flèches pour se déplacer dans la feuille.

Etape N° 3 : Entrez l'adresse DMX de départ (Adr.) du projecteur motorisé ou du premier projecteur dans le cas d'une liste. Si vous patchez une liste d'instruments (ex.: 1 -> 10), Vision calculera automatiquement les adresses DMX consécutives de tous les instruments de la liste en fonction du nombre de paramètres et sans laisser d'espaces dans la continuité des adresses.

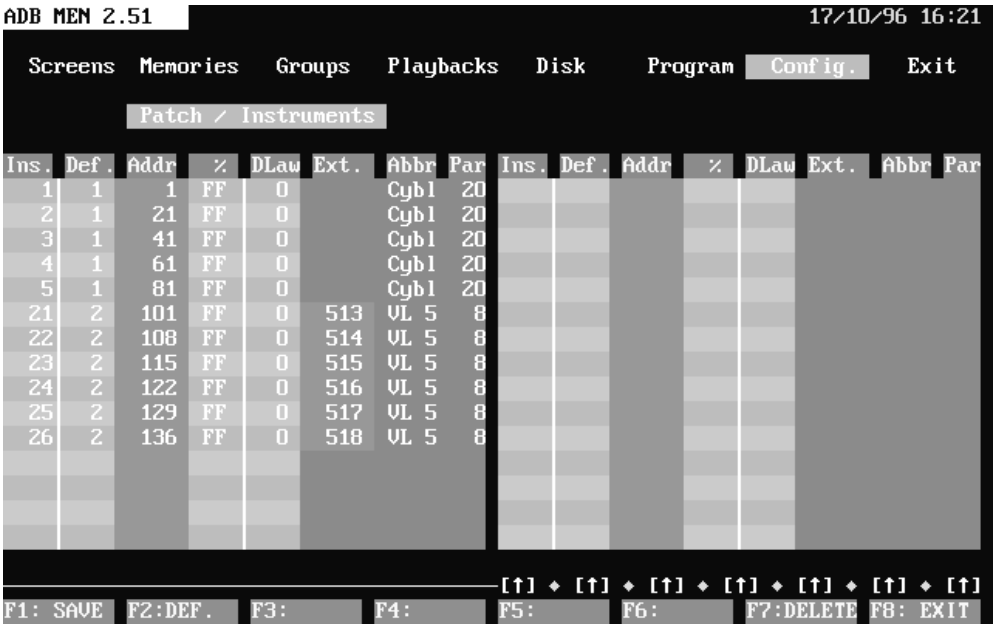
Etape N° 4 : Entrez le facteur de proportionnalité (%) et la courbe du gradateur (Cour) si nécessaire.

Etape N° 5 : Si un gradateur externe est spécifié dans la définition (VL 5), entrez l'adresse DMX du gradateur. Ceci n'est possible que si la colonne 'Ext.' est affichée en rouge foncé. Si une liste d'instruments est active, les adresses consécutives des autres gradateurs seront calculées automatiquement.

Le système vous prévient si vous essayer d'utiliser deux fois le même numéro d'instrument ou la même adresse DMX ou si l'instrument, selon l'adresse entrée et le nombre de paramètres, serait divisé sur deux lignes DMX, ce qui n'est physiquement pas possible. Si c'est le cas, entrez une autre adresse DMX mais n'oubliez pas de vérifier les adresses des appareils afin que celles-ci correspondent au patch.

Utilisez la barre d'espacement ou la touche CLEAR pour effacer une donnée incorrecte, et tapez ensuite la bonne valeur.

Un patch terminé ressemble à ceci:


ADB MEN 2.51
17/10/96 16:21
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Patch / Instruments
Ins. Def. Addr % DLaw Ext. Abbr Par
1 1 1 FF 0 Cybl 20
2 1 21 FF 0 Cybl 20
3 1 41 FF 0 Cybl 20
4 1 61 FF 0 Cybl 20
5 1 81 FF 0 Cybl 20
21 2 101 FF 0 513 VL 5 8
22 2 108 FF 0 514 VL 5 8
23 2 115 FF 0 515 VL 5 8
24 2 122 FF 0 516 VL 5 8
25 2 129 FF 0 517 VL 5 8
26 2 136 FF 0 518 VL 5 8
[↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑] ◆ [↑]
F1: SAVE F2:DEF. F3: F4: F5: F6: F7:DELETE F8: EXIT

F1

Lorsque le patch est terminé, poussez sur F1 SAUVE afin de le sauvegarder.

De la même manière que l'impression ou la sauvegarde sur disque, le fait de sauver le patch interrompt le programme Vision. Ceci est dû au fait que la création ou l'édition d'un patch a des implications dans toute la base de données du pupitre. il est dès lors nécessaire pour le programme de réorganiser complètement cette base de données afin d'en assurer la cohérence avant de la sauvegarder sur le disque dur.
Vision continue, dans ce cas, à transmettre le dernier message DMX présent avant l'interruption jusqu'au rétablissement du fonctionnement en ligne du programme et donc du calcul des valeurs DMX. Aucun changement lumineux ne se produira sur scène mais l'état lumineux calculé ne sera présent que au moment où le programme Vision sera à nouveau opérationnel.

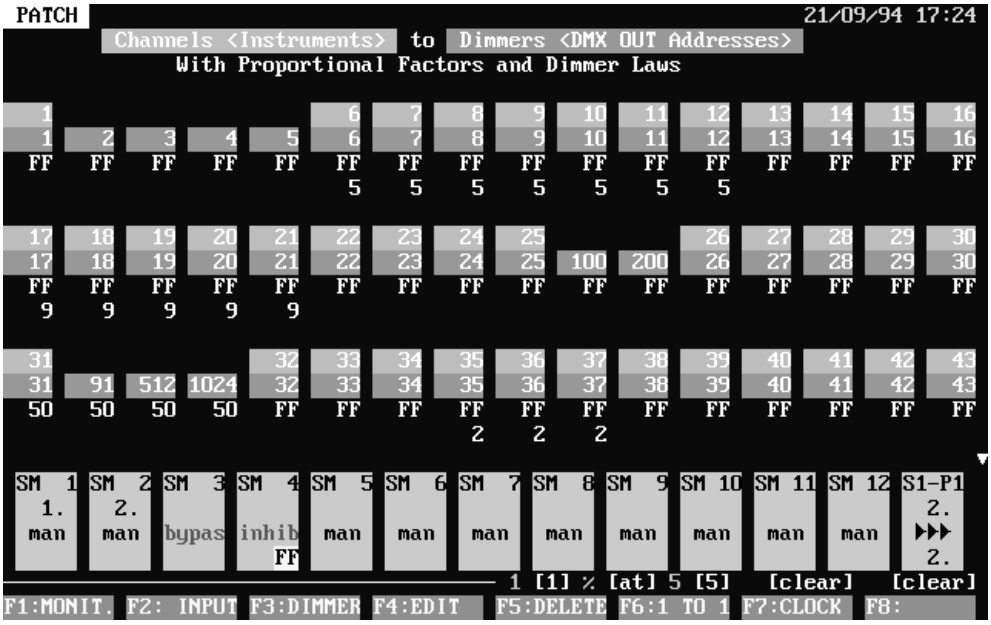
Aucuns changements indésirables ne se produisent en sortie DMX lorsque le calcul est interrompu

Le patch des changeurs de couleurs est sensiblement identique mais utilise un autre écran. Veuillez consulter le chapitre 'Changeurs de Couleurs'.
Avant de commencer à utiliser les projecteurs motorisés, il est intéressant d'examiner le patch de sortie. Il est possible de visualiser tous les circuits, instruments, adresses DMX et offsets DMX combinés en un seul patch. Il ne sera ensuite plus fait appel que au numéro d'instrument et toutes ces adresses DMX deviendront transparentes pour l'utilisateur.

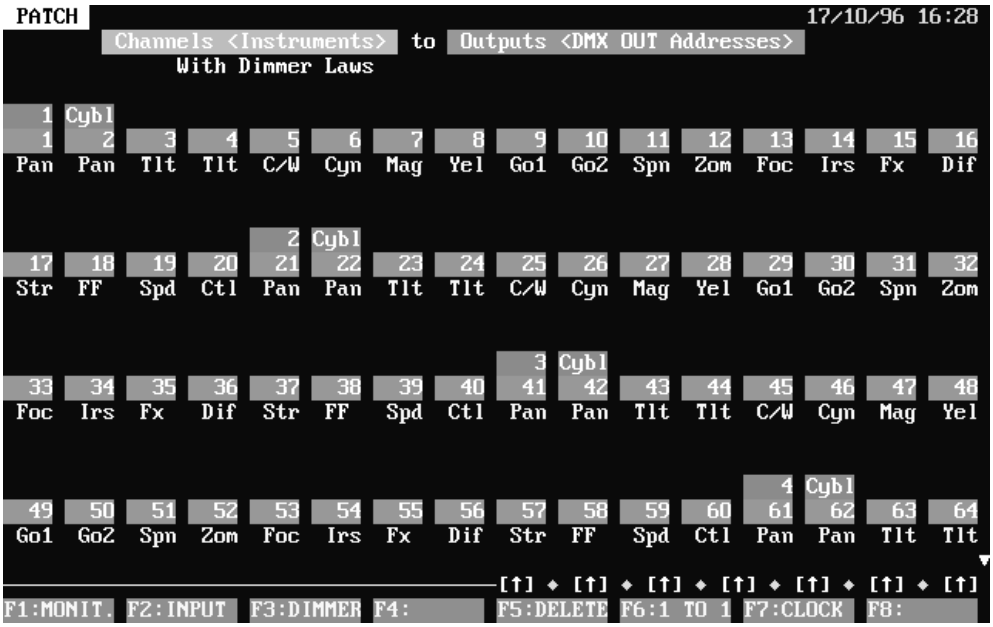
Une fois sorti du Menu, poussez sur la touche PATCH.

Le Patch de sortie

A la place du patch conventionnel:



Le patch de sortie ressemble à ceci:



Premièrement, on peut voir le numéro d'instrument suivi de l'abréviation: '1 Cybl' sur la ligne ou sont normalement affichés les numéros des circuits. Le numéro d'instrument est le numéro de circuit 1 mais est affiché sur un fond gris foncé afin de le distinguer des circuits ordinaires pilotant seulement des gradateurs. L'abréviation 'Cybl' est affichée en guise de référence. la ligne est ensuite vide jusqu'au numéro d'instrument suivant, le 2 en l'occurrence, qui est affiché au-dessus de la première adresse de l'instrument, l'adresse 21. On pourrait comparer ce mode d'affichage à un patch conventionnel où le circuit 1 serait patché sur les gradateurs 1 à 20, dans la mesure où un circuit contrôle 20 sorties, indépendamment de ce qui est connecté en bout de ligne (gradateurs, paramètres,...).
Sur la ligne suivante, l'étiquette de chaque paramètre, entrée lors de la création de la définition de l'appareil, est affichée à la place de FF ou tout autre facteur de proportionnalité. Les étiquettes des paramètres sont affichées en jaune sauf pour le paramètre intensité où le facteur de proportionnalité est affiché conventionnellement en blanc.

Si une courbe, autre que la courbe linéaire par défaut, est assignée au paramètre intensité dans le patch, elle n'est affichée que en-dessous de ce paramètre et n'est applicable que à ce paramètre, que le gradateur soit électronique ou mécanique, et non aux autres paramètres.
Si vous accédez aux pages suivantes du patch, vous constaterez que les circuits inutilisés, correspondant aux adresse DMX utilisées par les instruments, ont disparus. En effet, lorsqu'une adresse DMX est utilisée, elle est automatiquement dépatchée du circuit auquel elle était attribuée. Le numéro de circuit est toujours disponible mais il n'est plus affiché. Vous pouvez l'utiliser à tous moments afin de patcher un autre instrument ou un gradateur. A la fin du patch, une liste d'adresses DMX sans numéros de circuits associés est affichée.
Ces adresses correspondent au numéros de circuits utilisés dans le patch mais associés à d'autres adresses (ex. Ins. 1 patché sur les adresse 101 à 121 signifie que l'adresse DMX 1 est disponible et affichée en fin de patch). On constate également que à partir de l'adresse 1024 (ou 2048) les dimmers sont dépatchés automatiquement de leur circuit respectif. C'est une compensation automatique que le système opère en fonction des ressources hardware.

En effet, si le système est équipé de deux lignes DMX (1024 adresses différentes) et de 1024 circuits, lorsqu'on patche un circuit sur 20 paramètres p. ex., 20 sorties DMX sont verrouillées par un seul circuit. Il n'est dès lors plus possible d'accéder à 1024 circuits mais bien à 1024 - 19 circuits. Les 19 adresses DMX utilisées par l'instrument sont dépatchées des circuits (qui restent disponibles) auxquels elles étaient liées de même que une soustraction automatique de 19 circuits des ressources du système s'opère, et ce en commençant par les adresses les plus hautes (1024 et adresses inférieures).
Ces circuits (1006 à 1024) ne sont plus accessibles. Si on tente de les appeler, le système génère un message d'erreur: "Numéro d'Instrument inexistant".
Une fois le patch des changeurs de couleurs programmé, il est possible de patché les circuits conventionnels et d'utiliser les circuits "cachés" (circuits 3 à 40 dans l'exemple ci-dessus).

Lorsqu'une adresse DMX est utilisée par un motorisé, celle-ci est verrouillée et ne peut plus être utilisée dans le patch conventionnel.

Le patch normal circuits vers gradateurs ne peut pas dépatcher une adresse DMX verrouillée par un instrument afin de ne pas provoquer d'incohérence de fonctionnement. Si vous appelez la fonction F6 1 ->1, le patch 1 vers 1 ne sera appliqué que sur les adresses DMX et les circuits du patch conventionnel et non sur les instruments. Les circuits dont l'adresse DMX est utilisée par un instrument restera "caché" dans le système.
En sortant du patch, vous constatez que les numéros des instruments - changeurs de couleurs et projecteurs motorisés - sont affichés sur un fond gris foncé dans les écrans des différents registres et de la scène, ceci afin de les distinguer des circuits traditionnels d'intensité (circuit vers gradateur) affichés sur fond cyan.

Plus tard, il sera expliqué comment visualiser toutes les informations relatives aux paramètres: les valeurs de sorties en décimal ou en hexadécimal, le numéro de pas ou de couleur actif , l'endroit endroit du pupitre d'où la valeur provient et si la valeur est extraite d'une librairie.

Avant d'utiliser les projecteurs motorisés et le module de contrôle, le paragraphe suivant explique la philosophie d'utilisation des paramètres dans le Vision.

Concept de Priorité pour les paramètres des Motorisés

Le concept du “plus haut l’emporte” (HTP / Highest Takes Precedence) est familier et veut que, si un circuit est réglé à 100% dans plusieurs registres dont les potentiomètres sont à des niveaux différents, l’intensité en sortie de ce circuit correspondra à la valeur la plus élevée disponible.

Le concept du “dernier l’emporte” (LTP / Latest Takes Precedence) signifie que la dernière action écrase la précédente. Supposons une séquence en cours de restitution dans le transfert. Si vous effectuez une modifications dans le registre Scène, la sortie sera altérée selon un principe LTP. Si vous démarrez ensuite le transfert en poussant GO, la mémoire chargée en Préparation va remplacer le contenu du registre Scène, les modifications étant alors perdues. C’est donc bien la dernière action qui l’emporte dans un transfert.

Si l’on considère les paramètres de la motorisation, aucune de ces deux solutions n’est satisfaisante. C’est pourquoi Vision utilise certains aspects du HTP et du LTP auxquels s’ajoute un concept de priorité entre les registres

Soit un projecteur motorisé (Instrument N° 1). Les états lumineux suivants ont été programmés:

		Registre 1 à 80%	Registre 2 à FF	Registre 3 à 70%
		Ins. 1 à FF	Ins. 1 à FF	Ins. 1 à FF
X / Y	:	Jardin	Centre	Cour
Couleur	:	Rouge	Bleu	Jaune
Gobo	:	gobo cercle	gobo étoile	gobo points

Cependant, nous ne savons pas dans quel ordre les potentiomètres des registres ont été monté ou descendu à leur niveau actuel.

Quel serait donc le résultat sur scène ?

Avec le concept LTP, on aura sur scène l’image du registre dont le potentiomètre a été actionné en dernier lieu. Il faut donc se souvenir de la dernière action pour connaître le registre actif sur scène.
Avec le concept HTP, l’intensité sera à plein feu, venant du registre 2. La position serait quelque part entre le centre et le côté cour tandis que la couleur et le gobo correspondraient à la plus haute valeur en sortie, qui pourrait venir de n’importe quel registre, et dépendraient de l’ordre dans lequel ils sont physiquement positionné dans l’appareil. Une pagaille complète !

Avec Vision, le résultat sera: position côté jardin, couleur rouge, gobo cercle et intensité à FF . Ceci est dû au fait que l’intensité est toujours en HTP (exceptions: le registre Scène (Live) et le Bypass) mais les paramètres de la motorisation obéissent à un système de priorité entre les registres. Le registre Scène (Live) à la priorité la plus élevée, suivi par le registre 1. Le registre 24 (ou 48) est de priorité inférieure. Les registres de transfert ont la priorité le moins élevée, le transfert 1 étant prioritaire sur le 2.
Haute priorité - LIVE > Reg. 1 >.... Reg 24 > Transfert 1 > Transfert 2 - Basse priorité
La priorité des registres est respectée si rien n’est chargé dans le Live et si aucun des registres n’est en Bypass.

Si le registre 1 est ramené à zéro, l’état lumineux correspondra au contenu du registre 2 (centre, bleu, gobo étoiles). Si le registre 2 est ramené à zéro, l’état lumineux correspondra au contenu du registre 3 (cour, jaune, gobo points, intensité à 70%). Les registres 1 et 2 peuvent être montés à nouveau pour changer l’état sur scène mais l’intensité est toujours en HTP.

Cela signifie que, par simple vérification de la position des potentiomètres des registres, on peut déterminer la provenance des valeurs des paramètres et donc le registre qui contrôle les motorisés.
Si seulement certains registres contiennent les motorisés et d'autres les intensités, la source d'où proviennent les valeurs des paramètres peut être affichée sur les écrans. Cette fonction est décrite dans la section suivante.

En appliquant la méthode de la priorité, il est très aisé de prendre manuellement sous contrôle un projecteur motorisé ou un changeur de couleurs. Simplement en sélectionnant un registre vide, en attribuant des valeurs aux paramètres des motorisés ou des changeurs et en montant le potentiomètre associé, les valeurs des mémoires préenregistrées et restituées dans le transfert seront inhibées au profit du registre.

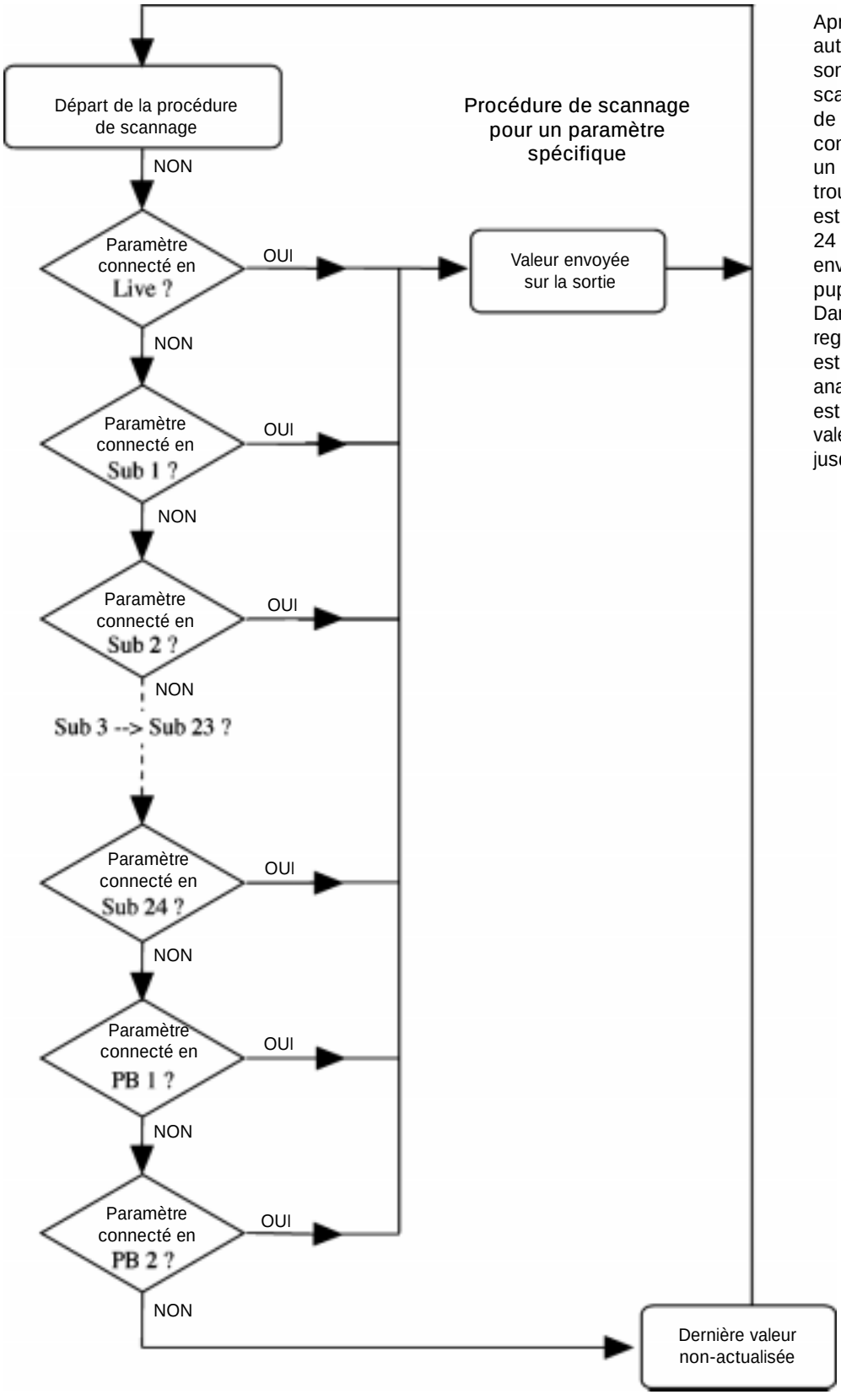
Considérons un autre exemple. Les états lumineux suivants ont été créés dans le transfert, les registres et le Live:

InsNo	Param.	P2	S2	P1	S1	Reg 24	Reg 1	Live
1	Couleur		FF	0		50	0	
	Gobo		FF	FF			0	
	Iris	FF	FF	FF	50		FF	
2	Couleur	60	FF	FF			0	
	Gobo	20	FF	50	80	40	50	
	Iris	FF	FF	50	FF		0	50

Si le registre 24 et le potentiomètre P du deuxième transfert sont montés à fond, le résultat sur scène sera le suivant:

Ins No	Param.	Sortie DMX
1	Couleur	50
	Gobo	0
	Iris	50
2	Couleur	60
	Gobo	40
	Iris	50

Priorities



Après le registre Scène, les autres champs de travail sont systématiquement scannés par le système afin de trouver un paramètre connecté à une valeur. Si un paramètre connecté est trouvé et si le potentiomètre est monté (dans le cas des 24 registres), la valeur est envoyée en sortie du pupitre.
Dans la mesure où le registre Live est prioritaire et est donc le premier registre analysé par le système, il est possible de figer une valeur qui restera constante jusqu'à ce qu'on la libère.

Utilisation du Transfert

Considérant les paramètres dans un transfert en mode automatique, des fondus réguliers peuvent être effectués d'une valeur vers une autre, pour peu que le paramètre soit en mode "fondu" (fade). En utilisation manuelle et seulement pour les paramètres, le transfert a été légèrement modifié pour éviter un comportement déroutant lorsqu'on actionne les potentiomètres P et S séparément.

Gradateurs

- Si l'on considère seulement les circuits pilotant des gradateurs conventionnels, l'action simultanée sur les deux potentiomètres du transfert entraîne un transfert "dipless", ç-à-d. sans creux (linéaire d'une valeur à l'autre).
- Si on actionne séparément les potentiomètres P & S, il en résulte un transfert scindé (split crossfade).
- Si vous amenez le pot. S en bout de course, il en résulte un noir sur scène dans la mesure où le contenu de la scène à été retiré sans le remplacer par le contenu de la préparation. L'action sur le pot. P permet ensuite d'amener le contenu de la préparation sur scène et de terminer le transfert.
- Si seul le pot. P est actionné, une combinaison du contenu de S et de P, selon le principe HTP, sera sur scène. En bougeant ensuite le pot. S, le contenu de S est retranché du mélange S/P et le transfert est achevé.

Essayez toutes ces combinaisons tout en vérifiant les thermomètres LED des transferts pour vous familiariser avec l'addition et la soustraction des valeurs.
Veuillez vous référer au chapitre sur les transferts pour plus d'informations.

Projecteurs Motorisés

Imaginons que les registres de transfert contiennent des projecteurs motorisés. Les paramètres configurés en mode "fondu" (fade) ne posent pas de problèmes particuliers mais les paramètres configurés en mode "saut" (jump) changerons au début du mouvement des potentiomètres (le niveau de déclenchement est de 5%). Il faut donc prendre garde à ne bouger les potentiomètres que lorsqu'on souhaite que le changement se produise.

- Si la motorisation était traitée comme les intensités, le déplacement du pot. S correspondrait au "black-out" des motorisés, ç-à-d. au retour vers la position 'home', ou position 0, de chaque paramètre. Ce comportement serait sans doute très loin du résultat escompté.
- Si le mouvement du pot. P signifiait une combinaison HTP de S et P, nous avons déjà vu dans le cas des registres que cela n'a pas de sens pour les motorisés - comment le gobo étoile pourrait être plus 'haut' que le gobo cercle ?

Vision solutionne ce problème en contrôlant les changements d'intensité à l'aide des pot. S & P et en contrôlant les paramètres des motorisés et des changeurs uniquement par le pot. P. Le mouvement est introduit par le pot. P mais, si le pot. S est déplacé seul, dans le cadre d'un fondu scindé (split fade) par ex. pour obtenir un noir scène, aucun mouvement ne se produira.

Seul le potentiomètre P contrôle le mouvement des paramètres

Les circuits conventionnels, liés aux gradateurs, continuent à être traités de la même manière qu'avant. Le mouvement de S produit un noir scène, tandis que celui de P produit une combinaison de S et P sur scène.
Description du Module de Motorisation et des Ecrans

Le module de Motorisation:

La plupart des touches comportent deux inscriptions: une en blanc, l'autre en noir. Il faut utiliser la touche 'Shift' pour accéder aux fonctions en noir (maintenir la touche 'Shift' enfoncée pendant la pression de la touche considérée). Les fonctions en blanc sont en accès direct.

Survol des touches du module de Motorisation

Fonctions gravées en blanc sur les touches:

C GRP	Sélectionne ou désélectionne le groupe C (Couleur)
D GRP	Sélectionne ou désélectionne le groupe D (Divers)
MASK	Masque de restitution du groupe sélectionné dans le registre actif (led allumée)
A GRP	Sélectionne ou désélectionne le groupe A (Azimut (X-Y))
B GRP	Sélectionne ou désélectionne le groupe B (Beam (Faisceau))
LEAD	Fonction permettant de copier les valeurs de paramètres d'un instrument sélectionné vers une liste d'autres instruments du même type (led allumée).
PG+	Page +; Déplace la fenêtre de contrôle des paramètres vers le groupe suivant
LOW	Force le trackball en mode 'basse résolution' (led allumée).
UNSEL	Désélectionne les paramètres sous contrôle mais ne les déconnecte pas et ne désélectionne pas les instruments. Cette fonction est similaire à la touche CLEAR pour les circuits sélectionnés sauf qu'elle n'agit que sur les paramètres.
PG-	Page -; Déplace la fenêtre de contrôle des paramètres vers le groupe précédent
X<->X	Bloque le Tilt (Y - inclinaison) du trackball et n'autorise donc plus que le mouvement en Pan (X).

Fonctions gravées en noir sur les touches (+ Shift) :

W3	Sélectionne ou désélectionne le paramètre associé à la roue N° 3
W4	Sélectionne ou désélectionne le paramètre associé à la roue N° 4
FORMA	Permet d'accéder à la fonction de sélection de format d'affichage
W1	Sélectionne ou désélectionne le paramètre associé à la roue N° 1
W2	Sélectionne ou désélectionne le paramètre associé à la roue N° 2
HOME	Permet d'enregistrer ou de charger la position 'Home' (ou position 0)pour chaque paramètre de chaque instrument.
ST+	Step+ (Pas suivant); permet d'accéder au pas suivant d'un paramètre divisé en plusieurs pas et configuré en mode linéaire dans chaque pas.
HIGH	Force le trackball en mode 'haute résolution' (led clignotante).
OFF	Déconnecte les paramètres sélectionnés dans le registre actif. Ces paramètres seront dès lors transparent dans les registres.
ST-	Step- (Pas précédent); permet d'accéder au pas précédent d'un paramètre divisé en plusieurs pas et configuré en mode linéaire dans chaque pas.
Y / Y	Bloque le Pan (X) du trackball et n'autorise donc plus que le mouvement en Tilt (Y- inclinaison).La led de la touche clignote
SHIFT	Permet d'accéder aux fonctions gravées en noir sur les touches.
REM	Les fonctions en noir ne peuvent être sélectionnée que en poussant en même temps sur la touche SHIFT. Ex.: poussez et maintenez enfoncée la touche SHIFT pendant que vous poussez sur HIGH. Cette combinaison de touches sera notée dans la manuel: <SHIFT> HIGH

Première utilisation du module de Motorisation

Lors de l'allumage du pupitre et des projecteurs motorisés, ceux-ci sont en général assez bruyant et semblent bouger de façon aléatoire. C'est une procédure normale de démarrage, de tests et de calibrage de l'appareil. Certains appareils comme les Vari*Lite nécessitent un temps assez long pour exécuter cette procédure du fait d'une séquence de calibrage relativement sophistiquée.
Tant que l'initialisation de l'appareil n'est pas terminée, il n'est pas possible de le prendre sous contrôle.

Une fois la procédure d'initialisation terminée, sélectionnez le registre 1 et montez le potentiomètre à fond. A l'aide du clavier des circuits, sélectionnez un ou plusieurs des instruments patchés (affichés sur fond gris foncé) et tournez la roue des intensités. Dès que la roue est actionnée ou qu'une intensité est donnée par les touches ou que la touche Enter est poussée, les numéros des instruments sélectionnés sont affichés sur fond gris clair tandis que la première page de paramètres est chargée sur le module de motorisation et que les abréviations entrées dans la feuille de définition sont affichées à côté de chaque roue.

REM. Il est possible que, suite à cette manipulation, aucune lumière ne sorte de certains appareils. Ceci est dû au fait que certains paramètres (Shutter, roues des couleurs, démarrage de la lampe,...) doivent encore être réglés avant d'obtenir un faisceau en sortie du projecteur.

Poussez sur PG+ pour changer la page de paramètres. Utilisez la touche PG- pour retourner à la première page. Actionnez le trackball et, si les instruments sélectionnés sont visibles, vous devriez voir le mouvement du miroir ou de la lyre. Si l'instrument semble se déplacer dans le sens contraire du mouvement du trackball, ceci peut être modifié et sera expliqué dans la section 'réglages fins'.

Les 4 roues codeuses n'ont pour l'instant aucun effet sur les paramètres qu'elles contrôlent. Ceci est dû au fait qu'aucun des groupes B, C ou D ne sont sélectionnés. Seuls le groupe A et l'intensité sont directement sous contrôle lors de la sélection d'un instrument. Appelez, à l'aide des touches PG+ ou PG-, le groupe de paramètres correspondant aux couleurs et poussez sur la touche C Grp. Le symbole '<' apparaît à droite de l'abréviation des paramètres du groupe C, sur les afficheurs du module. Ceci indique que les paramètres sont sélectionnés et peuvent être réglés à l'aide des roues codeuses.

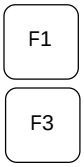
poussez sur la touche UNSEL. Le symbole '<' disparaît et il n'est plus possible de contrôler les paramètres des groupes B, C ou D.

Visualisation des valeurs des paramètres -
Obtention du faisceau en sortie des appareils

En fonction des appareils patchés, il est possible que l'exercice précédent n'ait produit aucune lumière sur scène. Cette section ne peut décrire tous les appareils existants sur le marché mais peut mettre en évidence certains points à vérifier. Vérifiez en premier lieu les instructions du fabricant concernant la procédure d'allumage de la lampe. Le faisceau lumineux aidera à comprendre le comportement des paramètres et à déterminer ceux qui affectent la sortie de la lumière.

Poussez F1 MONIT
F3 PARAM

L'écran affiche maintenant tous les paramètres des instruments patchés. En poussant la touche F1 suivie de F2 ou F3, il est possible d'appeler les écran des temps particuliers, des paramètres ou des intensités, en fonction de l'écran actif au moment de la manipulation.



Poussez F1 MONIT
F3 INTENS

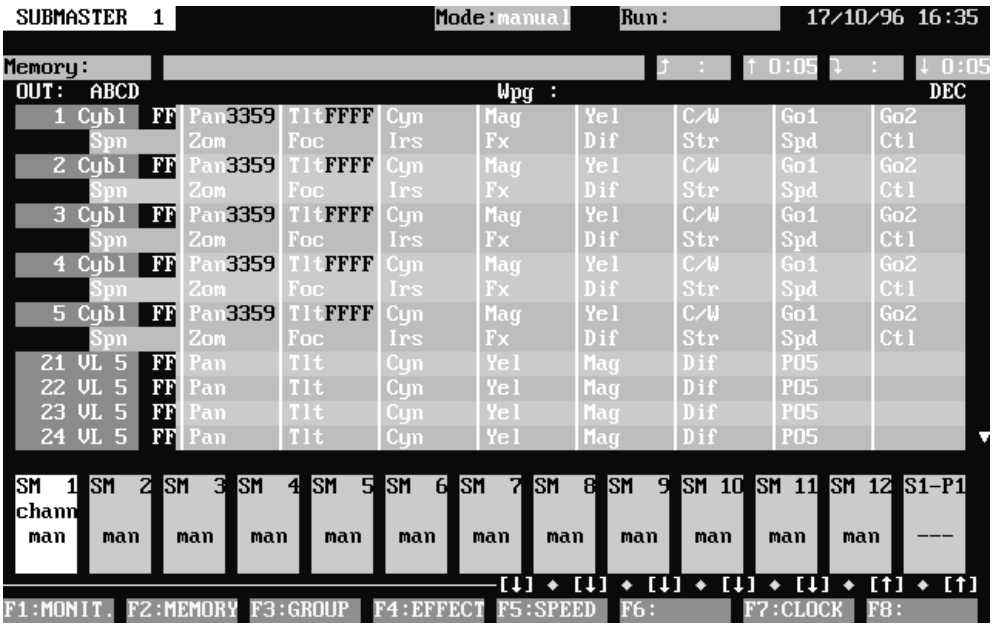
L'écran des intensités est à nouveau actif.

Si l'appareil utilise trois disques dichroïques pour réaliser le mélange des couleurs, les filtres doivent être ouverts pour laisser passer la lumière. Les trois disques ouverts donnent une lumière blanche tandis que les trois disques fermés absorbent toute la lumière et produisent donc un noir. Le contrôle des couleurs est différent en fonction des appareils. La position ouverte sur le VL5 correspond à 0% tandis que la même position sur le Cyberlight correspond à FF. Il faut effectuer des essais sur l'appareil ou se référer au manuel. Sélectionnez le groupe C et attribuez aux trois paramètres de couleur une valeur de 00 pour le VL5 et de FF pour le Cyberlight. Notez que, dans l'écran des paramètres, la valeur 00 est affichée. Un paramètre n'ayant aucune valeur affichée est 'off' ou déconnecté, ce qui est très différent de la valeur 00.
Le Cyberlight ne produit toujours pas de lumière. A l'aide de la touche PG+, appelez le paramètre 'Shutter - Strobe' (Str) et forcez-le à FF. La lumière devrait sortir de l'appareil.

Certains instruments nécessitent le positionnement du paramètre de contrôle à un niveau autorisant l'allumage de la lampe. Il est à noter également que des instruments comme le Golden Scan divise le paramètre intensité en deux parties: de 0 à 50% pour l'intensité et de 51 à FF pour l'effet stroboscopique à vitesse variable. Lors de la création des mémoires, il faut veiller à ne pas dépasser 50% si on ne désire pas d'effets stroboscopiques lors des transferts ou des fondus temporisés.

Description de l’écran des paramètres

Les lignes du haut de l’écran proposent les informations communes à tous les modes d’affichage tandis que le reste de l’écran est différent.


SUBMASTER 1
Mode:manual
Run:
17/10/96 16:35
Memory:
↑ 0:05
↓ 0:05
OUT: ABCD
Wpg :
DEC
1 Cybl FF Pan3359 TltFFFF Cyn Mag Yel C/W Go1 Go2
Spn Zom Foc Irs Fx Dif Str Spd Ctl
2 Cybl FF Pan3359 TltFFFF Cyn Mag Yel C/W Go1 Go2
Spn Zom Foc Irs Fx Dif Str Spd Ctl
3 Cybl FF Pan3359 TltFFFF Cyn Mag Yel C/W Go1 Go2
Spn Zom Foc Irs Fx Dif Str Spd Ctl
4 Cybl FF Pan3359 TltFFFF Cyn Mag Yel C/W Go1 Go2
Spn Zom Foc Irs Fx Dif Str Spd Ctl
5 Cybl FF Pan3359 TltFFFF Cyn Mag Yel C/W Go1 Go2
Spn Zom Foc Irs Fx Dif Str Spd Ctl
21 VL 5 FF Pan Tlt Cyn Yel Mag Dif POS
22 VL 5 FF Pan Tlt Cyn Yel Mag Dif POS
23 VL 5 FF Pan Tlt Cyn Yel Mag Dif POS
24 VL 5 FF Pan Tlt Cyn Yel Mag Dif POS
SM 1 SM 2 SM 3 SM 4 SM 5 SM 6 SM 7 SM 8 SM 9 SM 10 SM 11 SM 12 S1-P1
chann man man man man man man man man man man man ---
[↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↑] ◆ [↑]
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:SPEED F6: F7:CLOCK F8:

La ligne en jaune indique l’état du masque, la page de roue active et le format d’affichage.

Actif (Out)	:	ABCD	Indique qu’aucun des groupes n’est masqué
PgRo (PgWh):		1	Donne le numéro de la page de paramètres active
DEC	:		Indique que le format d’affichage est en décimal (%)

La partie inférieure de l’écran propose à gauche les numéros d’instruments et leurs abréviations et à droite, les étiquettes des paramètres et la valeur attribuée. L’intensité est affichée entre l’abréviation et le paramètre Pan. En sélectionnant quelques instruments et en actionnant la roue, il est possible de visualiser les modifications d’intensité.

Lorsqu’une sélection d’instruments est active, les étiquettes des 4 premiers paramètres (non compris Pan et Tilt) clignotent pour indiquer la page active (page 1). Lorsque les groupes de paramètres sont sélectionnés, les étiquettes sont affichées en noir sur fond blanc. Ce mode d’affichage correspond au symbole ‘<‘ qui apparaît sur les afficheurs du module de motorisation. En utilisant la touche SHIFT combinée avec une des touches de sélection de roue (W1..W4), il est possible de sélectionner ou de désélectionner individuellement chaque paramètre. Ceci est intéressant pour les temps particuliers, les fonctions Home, MCLib, Leader,...

Les valeurs des paramètres sont affichées en noir et exprimées en %. Les paramètres qui n’ont pas de valeurs sont ‘off’ ou déconnectés (concept développé plus loin). Attribuez aux paramètres déconnectés une valeur de 00.

Le niveau exprimé en % est la méthode la plus utilisée pour afficher les valeurs. Comme la plupart des autres pupitres, Vision ne calcule pas de 0 à 100 mais bien de 000 à 255 (8 Bits). L’affichage en Hexadécimal permet une visualisation plus précise des valeurs et correspond exactement au niveau de sortie DMX. Lorsque la roue des intensités est actionnée, les valeurs changent de % en %, ce qui correspond à des sauts de 2 ou 3 pas en hexadécimal.

SHIFT + FORMA

Sélectionnez un instrument et attribuez à trois paramètres différents les valeurs 00%, 50% et FF.

Poussez <SHIFT> FORMA (Format d'affichage)

F5

F5 HEX

Les valeurs sont devenues 0, 128 et 255. HEX est affiché en jaune , en haut à droite de l'écran.

SHIFT + FORMA

Poussez <SHIFT> FORMA à nouveau: Les options d'affichage sont:

F1	DEC	Affiche les valeurs de sortie en Décimal
F2	SRC	Affiche la source d'où provient la valeur présente en sortie.
F3	LIBDEC	Affiche les numéros de librairie et les valeurs de sortie en décimal
F4	LIBHEX	Affiche les numéros de librairie et les valeurs de sortie en hexadécimal
F5	HEX	Affiche les valeurs de sortie en Hexadécimal

F2

Sélectionnez F2 SRC (Source).
Toutes les valeurs des paramètres sont remplacées par SM 1 en bleu pale. Tenant compte du concept de priorité et du fait que certains paramètres peuvent être déconnectés, la sortie globale du pupitre peut être composée de valeurs provenant d'endroits différents. Cette fonction permet de voir, pour chaque paramètre, le registre d'où provient la valeur de contrôle et est particulièrement utile lorsque plusieurs registres sont utilisés simultanément.

Dans la mesure où aucune librairie n'est pour l'instant programmée, la sélection de LIBDEC ou LIBHEX ne présentera aucune différence avec DEC et HEX. En cas de présence d'une librairie dans un registre, le numéro de celle-ci s'affiche en vert. Les numéros de pas et de couleurs des changeurs sont affichés en pourpre. Lorsqu'un état lumineux est créé à partir de plusieurs instruments et plusieurs registres, ces couleurs aident l'opérateur dans son travail.

Après avoir testé pendant quelque temps les projecteurs motorisés et après avoir relevé les éventuelles anomalies de comportement, la section suivante explique comment éditer les pas, les groupes et les modes de fondu. La section 'ajustements fins' explique comment limiter le mouvement du projecteur ou comment inverser le Pan ou le Tilt pour que le mouvement du trackball corresponde au mouvement du faisceau.

Ajustements fins des Instruments

Cette section explique comment compenser les différences dans le sens du mouvement de plusieurs appareils du même type, mais positionnés différemment, comment limiter l'amplitude du mouvement d'un projecteur pour, par exemple, éviter de déborder dans la salle, et comment ajuster chaque pas d'un paramètre pour un positionnement correct devant le faisceau.

Imaginons deux projecteurs à miroir accrochés l'un vis-à-vis de l'autre, l'un à l'avant-scène, l'autre en fond de scène. Si les deux instruments sont sélectionnés en même temps, le mouvement du trackball vers la gauche déplacera le faisceau du projecteur de l'avant-scène vers la gauche tandis que le faisceau de l'autre projecteur se déplacera visuellement vers la droite.

Un autre cas de figure se présente lorsque deux projecteurs à miroir sont accrochés avec un angle de 90° entre eux.
Le Pan de l'un correspond au Tilt de l'autre et vice-versa. Vision peut corriger ces inconvénients mais il est à noter que la plupart des projecteurs à miroir permettent, via la configuration d'interrupteurs, ou par menus, de compenser ces différences de comportement. L'opérateur peut vérifier dans le manuel du constructeur si cette possibilité est offerte et décider si la configuration se fera au niveau du Vision ou au niveau du projecteur. Bien sûr, une fois les projecteurs accrochés dans des endroits inaccessibles, il est plus facile de les configurer à partir du Vision.

Il est également possible de limiter l'amplitude du mouvement mais, dans le cas de projecteurs à lyre motorisée comme les Vari*Lites, en fonction de l'endroit ou se trouve la butée du Pan et tenant compte d'un débattement de 360° en Pan et 270° en Tilt, il est parfois plus intéressant de garder l'amplitude maximale afin de réduire au minimum le mouvement lors d'un changement de position. En effet, pour chacun des points de la scène à éclairer, il existe en général deux combinaisons du Pan et du Tilt: Pan et Tilt ou Pan + 180° et Tilt + 90°.

Avant d'entrer dans le Menu, il est préférable de s'assurer que les projecteurs nécessitant un réglage soient visibles sur scène, faisceau ouvert et réglé au net. Pour le réglage des Limites X-Y (Pan - Tilt), il est préférable d'utiliser un faisceau ouvert, mis au net, par ex., sur l'iris tandis que le réglage d'un gobo nécessite la mise au net sur cette roue de gobo.

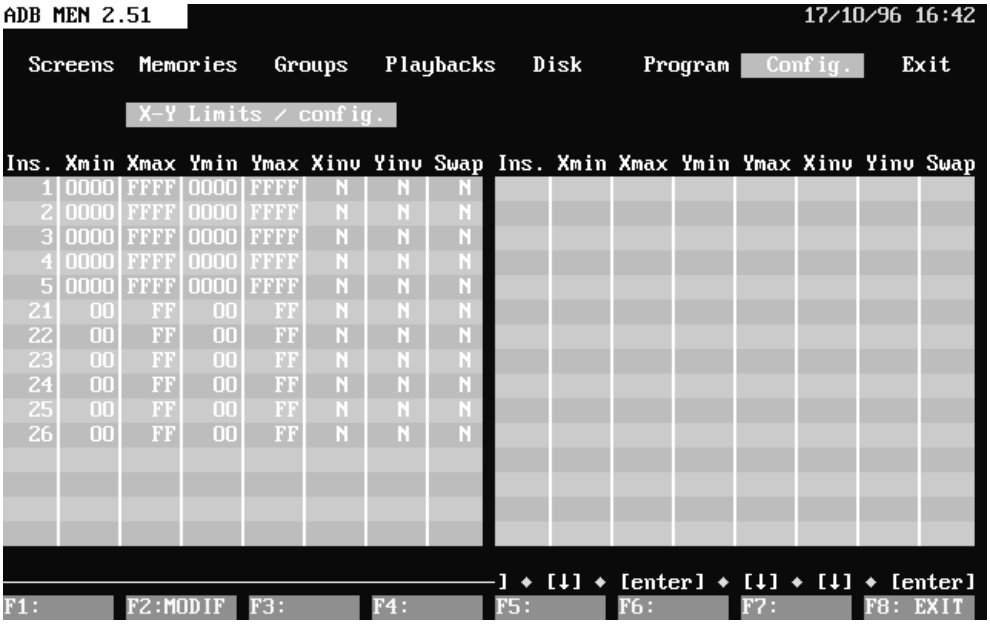
Limites X - Y

X étant le Pan (Panoramique) et Y le Tilt (Inclinaison), il est possible de limiter l'amplitude du mouvement dans les deux axes afin de toujours conserver le faisceau sur scène.

MENU F7 F4 F3

Poussez MENU
F7 Configuration
F4 Projecteurs Motorisés
F3 X-Y Limites / Configuration

L'écran de configuration de X et Y se présente comme suit:


ADB MEN 2.51
17/10/96 16:42
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
X-Y Limits / config.
Ins. Xmin Xmax Ymin Ymax Xinv Yinv Swap Ins. Xmin Xmax Ymin Ymax Xinv Yinv Swap
1 0000 FFFF 0000 FFFF N N N
2 0000 FFFF 0000 FFFF N N N
3 0000 FFFF 0000 FFFF N N N
4 0000 FFFF 0000 FFFF N N N
5 0000 FFFF 0000 FFFF N N N
21 00 FF 00 FF N N N
22 00 FF 00 FF N N N
23 00 FF 00 FF N N N
24 00 FF 00 FF N N N
25 00 FF 00 FF N N N
26 00 FF 00 FF N N N
] ◆ [↓] ◆ [enter] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [enter]
F1: F2:MODIF F3: F4: F5: F6: F7: F8: EXIT

Les valeurs de X et Y des 5 premiers instruments sont affichées en 4 chiffres et seulement en 2 pour les instruments 21 à 26. Les instruments 1 à 5 (Cyberlights) ont une résolution de mouvement en 16 bits tandis que les instruments 21 à 26 sont en 8 bits. Dès lors, plus de pas sont affichés pour permettre un réglage précis des limites (0000 -> 9999 / FFFF). Ce mode d'affichage est également utilisé dans les écrans des paramètres.

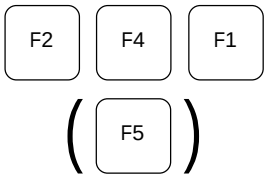
Sélectionnez l'instrument à ajuster (1, ENTER). La colonne Xmin (X minimum) est automatiquement sélectionnée. Tant que la touche F2 MODIF (Modifier) n'a pas été poussée, aucune modification des limites n'est possible. Le curseur peut être déplacé à l'aide des flèches pour sélectionner la limite à définir.

Sélectionnez la limite à ajuster en poussant sur F2. la valeur Xmin est forcée en LIVE et affichée comme tel sur l'écran 'Scène', à côté du paramètre X de l'instrument. Le projecteur s'est automatiquement positionné sur cette valeur.
Actionnez le trackball jusqu'à ce que le faisceau atteigne la position souhaitée. Poussez F1 SAUVE.
Sélectionnez la colonne suivante et poussez sur F2 MODIF...
Ajustez les limites des instruments suivants comme décrit ci-dessus.

Inversion de X ou Y / Echange de X et Y

Les trois autres colonnes, Xinv (X inversion), Yinv (Y inversion) et Ech. (Echange) permettent de compenser les problèmes préalablement mentionnés, à savoir:

- Deux projecteurs à miroir accrochés l'un vis-à-vis de l'autre, l'un à l'avant-scène, l'autre en fond de scène. Si les deux instruments sont sélectionnés en même temps, le mouvement du trackball vers la gauche déplacera le faisceau du projecteur de l'avant-scène vers la gauche tandis que le faisceau de l'autre projecteur se déplacera visuellement vers la droite.
  Ces trois colonnes ne proposent que deux choix, Y (Yes - Oui) ou N (No - Non). Par défaut, les colonnes sont en 'Non'.



Soit les instruments 1 en avant-scène et 2 en fond de scène.
Sélectionnez l'instrument 2
Déplacez le curseur sur Xinv
Poussez F2 MODIF
Poussez F4 YES (OUI)
Poussez F1 SAUVE
Déplacez le curseur sur Yinv
Poussez F2 MODIF
Poussez F4 YES (OUI)
Poussez F1 SAUVE

Lorsque les instruments 1 et 2 sont sélectionnés ensemble et que le trackball est utilisé, les deux faisceaux se déplacent dans la même direction bien que, physiquement et comparativement au projecteur lui-même, les deux miroirs se déplacent dans des directions opposées.

- Deux projecteurs à miroir (1 et 2) accrochés avec un angle de 90° entre eux. Le Pan de l'un correspond au Tilt de l'autre et vice-versa.

Sélectionnez l'instrument 2
Déplacez le curseur sur Ech.
Poussez F2 MODIF
Poussez F4 YES (OUI)
Poussez F1 SAUVE
La fonction 'Echange' permet de contrôler X avec Y et Y avec X.

Sortez du Menu lorsque les limites, inversions et échanges sont terminés et sauvés.

Il est à noter que, sur l'écran des paramètres, lorsque le mouvement du trackball dépassera la limite définie, trois flèches dirigées vers le haut ou le bas, selon que le mouvement a dépassé la limite inférieure ou supérieure, seront affichées à la place des valeurs. Les flèches vers le haut indiquent que la valeur ne peut être que augmentée tandis que les flèches vers le bas indiquent que seule une diminution de la valeur est possible.

Ajustement des Pas

Il y a deux méthodes d'ajustement des pas, selon que ceux-ci soient en mode 'Pas' ou en mode 'Linéaire'.

Mode 'Pas'

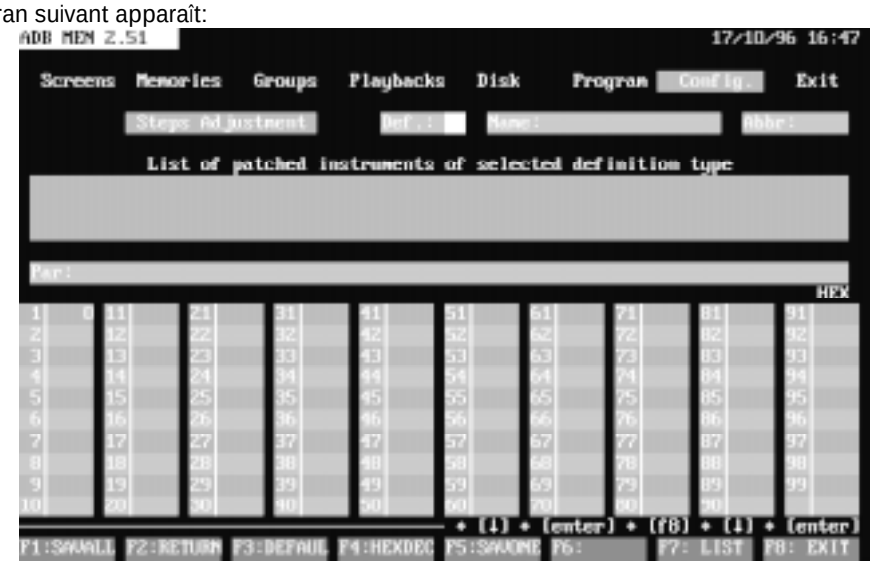
Reprenant l'exemple de la roue de gobos, l'ajustement permet à chaque gobo de se positionner correctement au centre du faisceau. La méthode d'ajustement des pas (et donc de chaque gobo) est identique à celle utilisée pour ajuster les couleurs des changeurs.

MENU

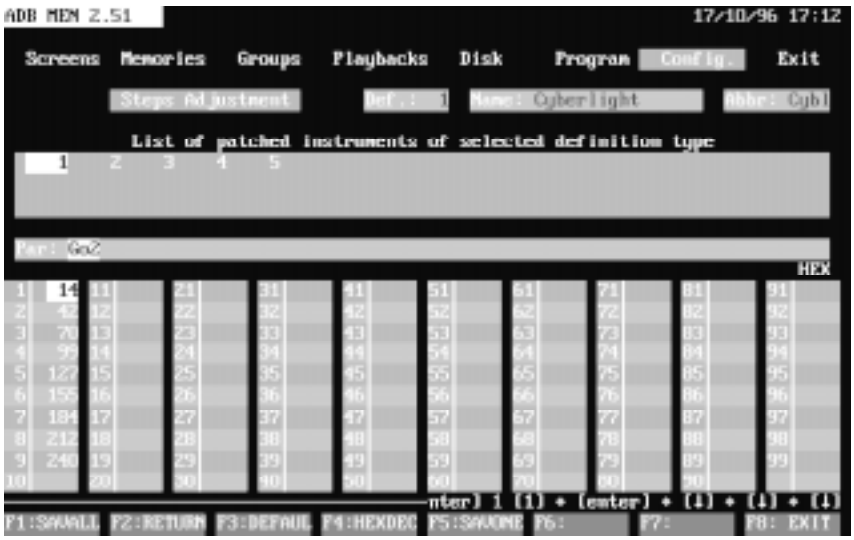
F7 F4 F2

poussez MENU
F7 Configuration
F3 Projecteurs Motorisés
F2 Ajustement des Pas

L'écran suivant apparaît:



Entrez le numéro de définition des instruments dont les paramètres doivent être ajustés (par ex.: définition 1 correspondant au Cyberlight dont la seconde roue de gobos a été divisée en 9 pas) Pour afficher la liste des définitions existantes, poussez sur F7 LIST. La liste ainsi affichée vous permettra de sélectionner la définition qui correspond aux instruments à régler.
Lorsque le numéro de définition est entré, le nom, l'abréviation et la liste des numéros d'instruments utilisant cette définition apparaissent automatiquement.



En utilisant la flèche vers le bas, il est possible de déplacer le curseur et de sélectionner le numéro d'instrument que l'on souhaite utiliser comme référence pour le réglage en visuel et ensuite le paramètre à régler (si il y a plusieurs paramètres divisés en pas et donc proposés par le système)

Sélectionnez le premier pas de la liste en y plaçant le curseur et, tout en observant l'interaction du réglage avec le projecteur sélectionné, actionnez la roue des intensités jusqu'à ce que le premier gobo (ou emplacement vide) soit correctement centré dans le faisceau. Les ajustements sont donc suivis en temps réel par l'instrument sélectionné.
Déplacez le curseur sur le gobo suivant et procédez de la même manière.
Les valeurs peuvent être affichées en Décimal (00 à FF) ou en Hexadécimal (000 à 255) à l'aide de la touche F4 (HexDec).

REM.: Il est parfois plus facile de commencer le réglage à partir du dernier pas et d'ensuite procéder au réglage du pas précédent. En effet, comme le recouvrement d'une valeur par une autre est interdit par le système, si la nouvelle valeur est plus haute que la valeur par défaut du pas suivant, le réglage n'est pas possible.

Si vous voulez corriger une erreur ou ne souhaitez pas continuer la procédure de réglage:
F2 RETOUR recharge, pour le pas sélectionné, la dernière valeur sauvegardée préalablement.
F3 DEFAUT recharge, pour le pas sélectionné, la valeur calculée par le système en fonction du nombre de pas programmé dans la définition (division de la plage 00 à FF en un certain nombre de valeurs)

F2

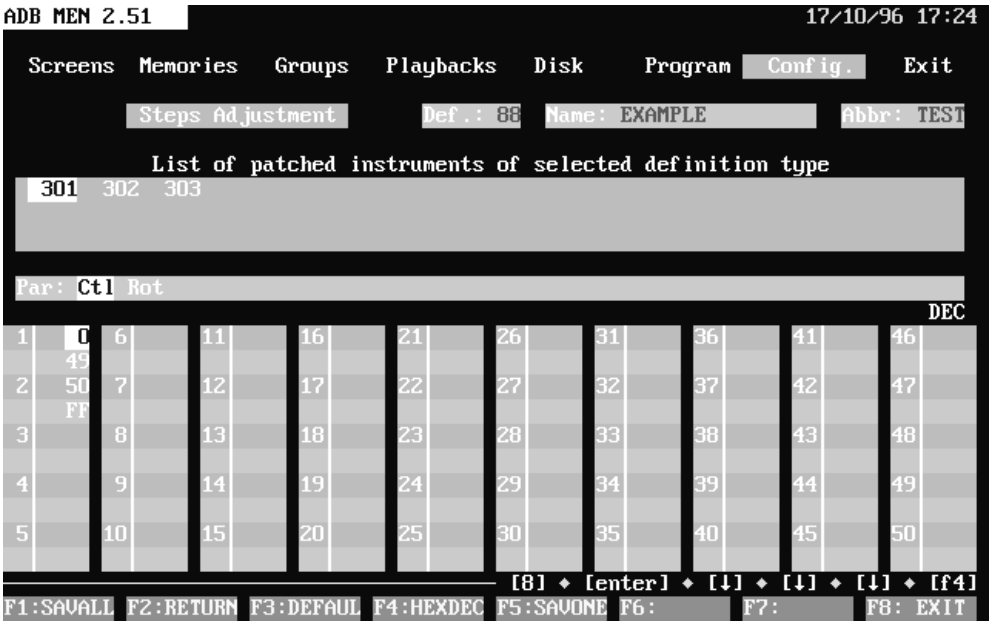
F3

Lorsque les ajustements sont terminés, vous avez le choix entre:
F1 SAUV.T (Sauve - Tous) Sauvegarde les ajustements pour tous les instruments utilisant cette définition.
F5 SAUV.1 (Sauve - Un seul) Sauvegarde les modifications uniquement pour l'instrument sélectionné et utilisé lors des ajustements.

F1 OU F5

Mode 'Linéaire'

Si les pas sont de type 'linéaire', l'écran est légèrement différent. Prenons par exemple un gobo pouvant tourner à vitesse variable dans les deux sens. Ce paramètre étant divisé en deux pas linéaires, chaque pas comporte deux valeurs: une valeur basse et une valeur haute. Dans notre exemple, le gobo tourne de plus en plus vite, dans le sens horlogique, de 00 à 50% et tourne dans l'autre sens, également à vitesse variable, de 51% à FF. L'écran de réglage se présente comme suit:

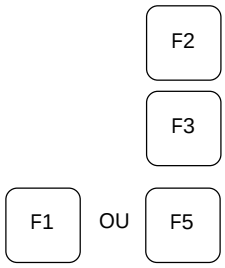

ADB MEN 2.51
17/10/96 17:24
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Steps Adjustment
Def.: 88
Name: EXAMPLE
Abbr: TEST
List of patched instruments of selected definition type
301 302 303
Par: Ctl Rot
DEC
[8] ◆ [enter] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [f4]
F1:SAVALL F2:RETURN F3:DEFAUL F4:HEXDEC F5:SAVONE F6: F7: F8: EXIT

En utilisant la flèche vers le bas, il est possible de déplacer le curseur et de sélectionner le numéro d'instrument que l'on souhaite utiliser comme référence pour le réglage en visuel et, ensuite, le paramètre à régler (si il y a plusieurs paramètres divisés en pas et donc proposés par le système).
Du fait que les pas sont en mode linéaire, chaque pas comporte deux valeurs à régler (valeur basse et valeur haute).

Sélectionnez la valeur haute du premier pas de la liste en y plaçant le curseur et, tout en observant l'interaction du réglage avec le projecteur sélectionné, actionnez la roue des intensités jusqu'à obtenir le résultat souhaité. Les ajustements sont donc suivis en temps réel par l'instrument sélectionné.
Déplacez le curseur sur la valeur basse du pas suivant et procédez de la même manière. Il ne peut y avoir de recouvrement de valeurs entre deux pas. Si la valeur haute du premier pas est de 50%, la valeur basse du pas suivant ne pourra pas descendre en-dessous de 51%.

Les valeurs peuvent être affichées en Décimal (00 à FF) ou en Hexadécimal (000 à 255) à l'aide de la touche F4 (HexDec).

REM.: Il est parfois plus facile de commencer le réglage à partir du dernier pas et d'ensuite procéder au réglage du pas précédent. En effet, comme le recouvrement d'une valeur par une autre est interdit par le système, si la nouvelle valeur est plus haute que la valeur par défaut du pas suivant, le réglage n'est pas possible.



Si vous voulez corriger une erreur ou ne souhaitez pas continuer la procédure de réglage:
F2 RETOUR recharge la dernière valeur sauvegardée préalablement.
F3 DEFAUT recharge la valeur calculée par le système en fonction du nombre de pas programmé dans la définition (division de la plage 00 à FF en un certain nombre de valeurs)

Lorsque les ajustements sont terminés, vous avez le choix entre:
F1 SAUV.T (Sauve - Tous) Sauvegarde les ajustements pour tous les instruments utilisant cette définition.
F5 SAUV.1 (Sauve - Un seul) Sauvegarde les modifications uniquement pour l'instrument sélectionné et utilisé lors des ajustements.

Note: Les ajustements sont sauvegardés avec le patch des motorisés et non avec la définition. En effet, la possibilité de régler individuellement les valeurs de chaque pas pour chaque instrument nécessite d'associer cette table de valeurs à chaque instrument patché et non à une définition. Si dans le patch des motorisés, un instrument est effacé à l'aide de F7 DELETE, les ajustements sont également perdus. Il est donc préférable, si l'on souhaite garder les ajustements, d'effacer l'adresse ou de la remplacer par une autre et non d'effacer l'instrument complet du patch. Dans ce cas, les ajustements sont conservés.

Introduction aux Librairies de Motorisés et à la position ‘Home’

Après la procédure de démarrage, de tests et de calibrage et en l’absence de valeurs sur la ligne DMX, les projecteurs se placent dans la position ‘Home’ ou position 0 et y restent jusqu’à ce qu’une valeur sur la ligne DMX leur indique une autre position. Dans le cas du Cyberlight, les filtres dichroïques et le shutter sont fermés, ce qui signifie aucune lumière en sortie du projecteur.

Vision permet de programmer une position ‘Home’ pour chaque instrument. Cette nouvelle position ‘Home’ ne doit pas nécessairement contenir une valeur pour chaque paramètre mais c’est préférable.
Les paramètres non désirés peuvent facilement être déconnectés (off) ou masqués en sortie. Pour le Cyberlight, par exemple, il pourrait être intéressant de programmer une position Home avec les filtres dichroïques et le shutter ouverts, le faisceau visible sur scène et focalisé au net sur l’iris ou sur une des roues de gobo, le filtre de correction placé (télévision),... Pour commencer la programmation d’un nouvel état lumineux, il est dès lors très pratique de pouvoir appeler la position ‘Home’ pour les projecteurs concernés.

Il existe seulement une position ‘Home’ disponible pour tous les instruments. Cette position n’est affectée par aucune programmation sauf si elle est délibérément ré-enregistrée.

Les librairies de motorisés (MCLib) permettent des raccourcis dans le travail de programmation des états lumineux. il y a 99 librairies disponibles pour chaque instrument et chaque librairie peut contenir une valeur pour chaque paramètre de l’instrument, permettant ainsi des combinaisons de positions, de couleurs, de gobos,... Les valeurs des librairies peuvent être chargées lors de la création d’une mémoire ou d’un chenillard et servir ainsi de blocs de construction pour la création d’états lumineux. Lorsqu’une librairie est utilisée pour la création d’une mémoire, un lien est établi entre cette librairie et cette mémoire. Ce lien peut être coupé (délié ou défait) si la référence à la librairie ne doit pas être conservée. Si les liens sont conservés et si une librairie est éditée, les modifications apportées à la librairie seront automatiquement répercutées vers les mémoires faisant référence à cette librairie. L’édition, dans une mémoire, d’un paramètre lié à une librairie coupe automatiquement le lien.
Les liens entre une ou plusieurs mémoires et une ou plusieurs librairies peuvent être coupés afin que, en cas d’édition des librairies, les mémoires restent inchangées.

Imaginons un spectacle comportant différentes scènes utilisant des éléments de décor différents. Un des décors est utilisée plusieurs fois dans le spectacle (une petite cuisine placée à l’avant-scène, côté cour, par ex.) et utilise des combinaisons d’instruments différentes.

Il serait possible de créer une librairie contenant tous les instruments pointés sur cette zone et, lors de la création de mémoires éclairant cette partie, de sélectionner les instruments nécessaires et de charger la librairie ‘cuisine’. Il sera dès lors possible de programmer rapidement différentes versions d’éclairage de la même scène.

Pour différentes raisons, le metteur en scène décide de déplacer la cuisine vers le fond de la scène. Sans les librairies, il serait nécessaire de reprogrammer toutes les mémoires éclairant cette zone. Si les mémoires ont été programmées à partir de la librairie et si le lien est toujours actif, il suffit d’éditer la librairie et de la ré-enregistrer pour que les mémoires, lorsqu’elles seront chargées dans le transfert ou dans un registre, éclairent la nouvelle position. l’utilisation des librairies permet donc de réduire le temps de programmation et d’édition des mémoires.

Si le metteur en scène décide de déplacer la cuisine seulement pour une scène, il suffit de charger les mémoires concernées, de sélectionner les instruments, d’éditer la position et de ré-enregistrer les mémoires. Le lien sera automatiquement coupé, mais uniquement pour ces mémoires.

Les librairies constituent un raccourci permettant une programmation rapide mais permettent également d’éditer plus facilement une ou plusieurs mémoires.

Il est également intéressant de créer des librairies de base dans le but de les utiliser par la suite. Par exemple, en programmant des positions, des couleurs et des gobos et en les enregistrant dans les librairies 91 à 99. Si la librairie 91 peut servir de base de travail, celle-ci est chargée dans les paramètres sélectionnés, éditée et éventuellement ré-enregistrée dans un autre numéro de librairie tandis que l'état lumineux ainsi crée est enregistré dans une mémoire. Dans ce cas, le lien avec la librairie 91 est défait. On obtient dès lors trois éléments de base: la mémoire, la librairie-source et la librairie éditée.

Il est possible aussi d'utiliser la position de la librairie 91, les couleurs de la 92 et les gobos de la 93 et de les combiner pour créer un nouvel état lumineux ou une autre librairie. Cette méthode permet donc de créer des ensembles plus complexes sur base de blocs de construction simples. Si, lors du chargement d'une telle librairie, le lien est défait, on peut comparer l'opération à une fonction copier-coller.

Les changeurs de couleurs peuvent être combinés aux projecteurs motorisés dans une librairie et permettre la coloration de la scène en utilisant tous les instruments (Colour washes).

La position ‘Home’

Démarrons à partir d’une feuille blanche en effaçant tous les registres, les deux transferts et en libérant tous les circuits et paramètres capturés (touche FREE 2x). Assurez-vous que tous les potentiomètres soient à zéro et que le format d’affichage soit en décimal.
Utilisant les définitions et le patch préalablement créés, nous allons programmer une nouvelle position ‘Home’ pour le Cyberlight.

Sélectionnez le registre 1 et placez le potentiomètre à FF.
Sélectionnez l’instrument 1 et actionnez la roue pour le mettre à FF
Sélectionnez les 4 groupes (A grp - B grp - C grp - D grp)
Réglez tous les paramètres de la première page à FF à l’aide des roues codeuses. Sur l’écran, des valeurs ne sont affichées que pour les paramètres qui viennent d’être régler. Les autres paramètres sont toujours déconnectés (off).
En utilisant la touche Pg+ et les roues codeuses, forcez les autres paramètres à FF.
Actionnez le trackball pour amener le faisceau à une position de départ intéressante (le centre de la scène par ex.).
Ajustez l’iris, le zoom, le focus et éventuellement d’autres paramètres jusqu’à obtenir une position ‘Home’ utilisable.

Vérifiez si tous les paramètres sont sélectionnés (l’étiquette est affichée sur fond blanc).
Poussez <SHIFT> HOME / REC MEM / REC MEM
La position ‘Home’ de l’instrument N° 1 est enregistrée.

SHIFT + HOME
REC MEM
REC MEM

La fonction requiert une double pression de la touche REC MEM en guise de confirmation dans la mesure où, bien que ce soit le premier enregistrement de ‘Home’, celui-ci écrase les valeurs par défaut, à savoir la valeur 00, pour tous les paramètres.

Créez une position ‘Home’ pour les autres Cyberlights. Cette opération peut être effectuée individuellement ou pour tous les projecteurs à la fois. Il est possible de sélectionner tous les projecteurs pour ajuster globalement tous les paramètres et d’ensuite appeler individuellement chacun d’eux pour amener le faisceau au centre de la scène.

Lorsque REC MEM est poussé, tous les paramètres sélectionnés de tous les instruments sélectionnés sont enregistrés. Les paramètres non sélectionnés (non affichés sur fond blanc) et les instruments non sélectionnés ne sont pas pris en compte. Il est donc possible d’enregistrer ou de modifier la position ‘Home’ de façon sélective.

Si aucun paramètre n’est sélectionné, tous les paramètres des instruments sélectionnés seront enregistrés dans la position ‘Home’.

Dans le même registre, éditez l’état lumineux créé en modifiant la position, les couleurs, les gobos,...

Pour retourner à la position ‘Home’, sélectionnez tous les instruments et tous les paramètres.
Poussez <SHIFT> HOME / LOAD

SHIFT + HOME LOAD

Tous les projecteurs sont retournés à la position ‘Home’.
Si seulement certains paramètres étaient sélectionnés avant la manipulation <SHIFT> HOME / LOAD, seuls ces paramètres sont retournés à la position ‘Home’.
Si aucun paramètres n’étaient sélectionnés avant la manipulation <SHIFT> HOME / LOAD, tous les paramètres de tous les instruments sélectionnés sont retournés à la position ‘Home’.

Il est possible de sélectionner ensemble des instruments de type différent pour charger la position ‘Home’ ou pour charger une librairie.

Tous les paramètres ont été inclus. Dans la section ‘Connecter, Déconnecter, Défaire le lien et Masquer, nous étudierons la possibilité d’enregistrer, de charger et de reproduire des valeurs de façon sélective.

Librairies de Motorisés

L'enregistrement d'une librairie de motorisés est assez similaire, dans la méthode, à la création d'une position 'Home'.
Sélectionnez tous les instruments et chargez la position 'Home'. Créez, à partir de cette position, un état lumineux où, par exemple, tous les faisceaux sont pointés à l'avant-scène jardin, serrés et en rouge. Ceci deviendra la librairie N° 1.

Sélectionnez tous les instruments du même type
Sélectionnez tous les paramètres et créez l'état lumineux décrit ci-dessus.

MC LIB | 1 | REC MEM

Poussez MC Lib
Poussez 1 (clavier circuits)
Poussez REC MEM

Il n'est pas nécessaire de pousser REC MEM 2x dans la mesure où, contrairement à la position 'Home', aucune librairies n'existent dans le système tant qu'elles n'ont pas été créées par l'opérateur.

Les valeurs sont maintenant affichées en vert, indiquant qu'elles proviennent d'une librairie. En sélectionnant FORMA / F3 LIBDEC, les valeurs affichées en vert sont remplacées par le numéro de la librairie. Les autres valeurs (affichées en noir) sont en décimal. L'option LIBHEX afficherait les numéros de librairies et les valeurs en hexadécimal.

Créez les librairies suivantes dans le registre 1:

MCLib 2 Avant-scène cour, faisceau serré en jaune.
MCLib 3 Centre scène, faisceau en bleu, gobo étoiles.

Et d'autres librairies si vous le souhaitez. Celles-ci seront utilisées dans les sections suivantes du manuel.

Sélectionnez tous les instruments et chargez la position 'Home'
Sélectionnez l'instrument 1 et tous ces paramètres

MC LIB | 1 | LOAD

Poussez MCLib
Poussez 1 (clavier circuit)
Poussez LOAD

Le faisceau de l'instrument 1 devrait être serré, rouge et pointer à l'avant-scène jardin, ç-à-d. correspondre à la librairie 1. Les autres instruments sont restés sur la position 'Home'.

Sélectionnez tous les instruments et tous les paramètres.

MC LIB | 2 | LOAD

Poussez MCLib
poussez 2 (clavier circuits)
Poussez LOAD
Tous les instruments sont à cour en jaune, ç-à-d. en position librairie 2.

Il est possible de sélectionner ensemble des instruments de type différent pour charger la position 'Home' ou pour charger une librairie.

D'autres exemples d'utilisation des librairies sont donnés dans la section des registres.

Rem.: Seuls les paramètres sélectionnés sont enregistrés dans la librairie et, si aucun paramètres ne sont sélectionnés, tous les paramètres des instruments sélectionnés sont automatiquement enregistrés.

Connecter, Déconnecter et Défaire le Lien

Il n'est pas toujours nécessaire d'utiliser tous les paramètres dans les librairies ou la position 'Home'. Il y a donc différentes opérations sélectives disponibles. Il est important de rappeler la terminologie utilisée:

Déconnecté (off) : Dans un registre vide, avant qu'un paramètre (Couleur, gobo, iris.,...) ne soit utilisé, il est déconnecté (off), ç-à-d. qu'il n'a pas de valeur, il est transparent pour le système. Un paramètre ayant une valeur peut être délibérément déconnecté. L'état déconnecté (état off) n'est pas la même chose que la valeur 00. La valeur 00, pour un paramètre de motorisé (miroir d'un projecteur motorisé, couleur,...), correspond à quelque chose d'actif sur scène. On peut donc connecter un paramètre à la valeur 00.
Le registre 1 a la priorité la plus élevée (sauf par rapport au Live) mais seulement pour les paramètres qui sont connectés à une valeur dans ce registre.
Effacez le contenu du registre 1 (ERASE 2x)
Tous les paramètres sont maintenant déconnectés. Sélectionnez l'instrument 1 et attribuez une valeur de 50 % au paramètre Cyan et de 50 % au paramètre magenta. Ne modifiez aucun autres paramètres.
Sélectionnez le registre 2, effacez-le et donnez une valeur de 100% au paramètre magenta du même instrument.
Avec les deux potentiomètres à zéro, aucune valeur n'est présente sur scène: Les contenus des deux registres sont déconnectés. Montez le pot. du registre 1 afin d'en envoyer le contenu sur scène (cyan + magenta à 50%). Montez ensuite le pot. du registre 2 à fond. Aucun changement ne se produit dans la mesure où le registre 1 est plus prioritaire que le 2, bien que la valeur du paramètre connecté du registre 2 soit plus élevée que celle du registre 1 (LTP + priorité). Si vous baissez le pot. du registre 1 jusque zéro, la valeur du registre 2, pour le paramètre magenta, sera sur scène. Si le pot. du registre 1 est ramené à FF, c'est à nouveau la valeur de ce registre qui sera envoyée vers le projecteur.
Maintenant, avec les deux potentiomètres à fond, sélectionnez le paramètre magenta dans le registre 1, Poussez <SHIFT> OFF OFF. Le paramètre magenta est immédiatement déconnecté du registre et devient transparent. C'est dès lors la valeur du paramètre provenant du registre 2 qui sera sur scène.
L'action sur le pot. du registre 1 n'a plus d'effet sur ce paramètre dans la mesure où il y est déconnecté.

Rem.: La fonction 'Off' requiert une double pression pour éviter la déconnexion accidentelle de paramètres sélectionné.

Connecté : Lorsqu'un paramètre se voit attribuer une valeur, il est automatiquement connecté dans le registre concerné. Il est préférable, dans un registre, que tous les paramètres soient connectés, même à la valeur 00, ceci afin que la priorité entre les registres soient opérationnelle pour tous les paramètres, sauf si il est intentionnellement prévu de contrôler certains paramètres avec un registre, et d'autres paramètres avec un autre.
Si des mémoires sont restituées à partir d'une séquence, considérant que tous les paramètres sont connectés dans toutes les mémoires, il est certain que l'état lumineux , lors de la restitution, sera identique à celui présent sur scène lors de la création.
Si des paramètres sont déconnectés dans une mémoire, ceux-ci conserveront, en sortie du pupitre, la dernière valeur qui leur a été attribuée (LTP), jusqu'à ce qu'une nouvelle valeur soit disponible.

Ceci peut être comparé à un pupitre dont les mémoires sont en mode "tracking": seuls les changements sont enregistrés, et non le contenu total de chaque mémoire. Les paramètres déconnectés ne sont pas enregistrés ni restitués et correspondent à la valeur 00 d'une intensité lumineuse.

Sélectionné : Les paramètres affichés sur fond blanc à l'écran et avec le symbole '<' sur le module de motorisation sont sélectionnés: une action sur la roue codeuse associée ou sur le trackball modifiera la valeur de ces paramètres dans le registre sélectionné.

Désélectionné : Avec ou sans valeur, un paramètre qui n'est pas sous contrôle est désélectionné. Une valeur peut être attribuée à un paramètre qui sera ensuite désélectionné pour éviter toutes modifications accidentelles. Désélectionner un paramètre empêche de le modifier mais ne le déconnecte pas. La valeur reste active jusqu'à ce qu'une modification ultérieure soit apportée.

Lien ou Défaire le lien : Lorsqu'une mémoire est créée et enregistrée en utilisant une librairie, un lien est établi entre cette mémoire et cette librairie. Il est ensuite possible d'éditer, en une seule opération, toutes les mémoires utilisant cette librairie, simplement en éditant la librairie elle-même.

Délier : Le lien entre une mémoire et une librairie peut être défait. Dans ce cas, si une librairie est déliée d'une mémoire et que des modifications sont apportées dans cette librairie, la mémoire ne reflétera pas les changements.

Mask : Chacun des quatre groupes de paramètres (A-B-C-D) peut être masqué en sortie du registre considéré. Par exemple, après avoir créé un état lumineux, une mémoire ou une librairie, il s'avère intéressant de n'envoyer sur scène que la position mais pas les couleurs. il est possible de masquer le groupe couleur et de ne restituer que les autres groupes. Le masque est une sorte de filtre; le contenu du registre n'est en rien modifié mais ce filtre empêche un ou plusieurs groupes de paramètres d'être envoyés en sortie du pupitre. Cette fonction est expliquée dans la section des registres.

En sortie du pupitre, pour qu'un paramètre change de valeur, il doit nécessairement en recevoir l'ordre , ç-à-d. recevoir une nouvelle valeur d'un registre actif (LTP). Si dans les registres actifs, ce paramètre est déconnecté, il restera à la dernière valeur qu'il a reçu. Désélectionner un paramètre d'un instrument sélectionné prévient ce paramètres de toutes modifications accidentelles. Dans le transfert, des temps particuliers peuvent être attribués à un paramètre en sélectionnant la roue associée à ce paramètre ou en sélectionnant un groupe de plusieurs paramètres.
Garder un lien entre une librairie et une série de mémoires permet de modifier rapidement ces mémoires en éditant seulement la librairie. Couper ce lien empêche les mémoires d'être modifiées lorsqu'on édite la librairie.
Le masque permet de filtrer, en restitution, un groupe de paramètres utilisés dans une mémoire ou un chenillard.

L'utilisation de ces différentes fonctions permet la création de sous-ensembles à partir desquels il est possible de programmer rapidement des états lumineux, en additionnant et en soustrayant sélectivement ces éléments.

La Motorisation dans les registres

Les exemples précédents illustrant la position ‘Home’, les librairies, la connexion et la déconnexion,..., constituent une large introduction à l’utilisation de la motorisation. Il est vivement conseillé de continuer à expérimenter toutes ces fonctions. La section suivante explique les fonctions restantes au travers d’exemples et de conseils.

Utilisez à présent le registre 13 et considérez cette section du manuel comme un guide d’apprentissage.

Basse et Haute Résolution

La haute résolution est une fonction disponible pour tous les instruments mais est particulièrement utile lorsqu’il s’agit de positionner avec précision un instrument en 16 bits comme le Cyberlight. Il est donc possible de changer le toucher du trackball pour le rendre plus ou moins sensible et modifier ainsi l’amplitude du mouvement de l’instrument par rapport au mouvement de la boule.

Après avoir défini un point précis sur scène (un élément de décor ou une marque sur le sol), sélectionnez un instrument 16 bits, forcez l’intensité à FF et fermez l’iris pour obtenir le plus petit cercle possible.
Positionnez le faisceau le plus près possible de la marque. Il sera sans doute difficile d’obtenir un résultat précis. Poussez <SHIFT> HIGH (High pour haute résolution). Il est maintenant possible de déplacer le faisceau vers la cible avec une très grande précision.

SHIFT + HIGH

Si aucun instruments 16 bits ne sont disponibles, la différence entre la résolution normale, haute et basse peut être vue sur les écrans.

Sélectionnez la résolution normale (<SHIFT> HIGH ou LOW 2x) et appelez un des Cyberlights.

SHIFT + HIGH + LOW

En Actionnant très lentement le trackball vers le haut, on constate, sur l’écran, que les valeurs changent par incréments de 78.

En positionnant le projecteur à zéro, en sélectionnant la haute résolution (la led de la touche HIGH/LOW clignote), et en actionnant lentement le trackball, il apparaît que les valeurs augmentent par incréments de 1.

Si l’on imagine le déplacement complet d’un projecteur 8 bits de jardin à cour, cette distance sera divisée en 256 pas. Le faisceau effectuera donc 256 petits sauts d’une position vers une autre.

La résolution en 16 bits divise théoriquement la même distance en 65.536 pas. Non seulement le mouvement apparaît plus fluide qu’un mouvement en 8 bits, mais la précision autorise 65.536 positions différentes là où il n’était possible d’en avoir que 256.

Le mouvement d’un 16 bits en haute résolution est très lent du fait que les pas sont proches les uns des autres et c’est pourquoi la résolution est sélective selon trois modes.

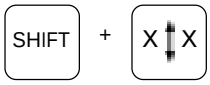
En positionnant le projecteur à zéro, en sélectionnant la basse résolution (la led de la touche HIGH/LOW est allumée), et en actionnant lentement le trackball, il apparaît que les valeurs augmentent par incréments de 156. Il en résulte une vitesse de mouvement accrue.

La définition du trackball sera configurable pour chaque définition d’instrument dans les versions 2.6 et ultérieures.

X X, Y Y - Verrouillage de Tilt et Pan

La fonction X X / Y Y est un autre moyen d'aide pour positionner précisément le faisceau. Cette touche permet de verrouiller le X (Pan) ou le Y (Tilt - inclinaison) dans la position où il se trouve. Après avoir positionné le faisceau et considérant que le Tilt est correct mais que le Pan nécessite quelques ajustements, il est possible de verrouiller le Tilt et de ne contrôler que le Pan à l'aide du trackball.

Positionnez le faisceau.
Poussez la touche X X (la led est allumée).
En actionnant le trackball, on constate que le pan (X) est modifiable mais pas le Tilt (Y).



Poussez la touche <SHIFT> YbY (la led clignote).
En actionnant le trackball, on constate que le Tilt (Y) est modifiable mais pas le Pan (X).

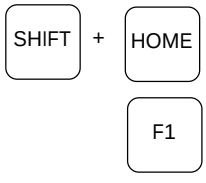
Rem.: Cette fonction ne désélectionne ni ne déconnecte les paramètres Pan et Tilt. Elle ne fait que verrouiller temporairement un des plans du mouvement.

Attribuer des valeurs aux paramètres déconnectés

En utilisant le même instrument dans le registre 13, créez un état lumineux plus complexe sans utiliser la position Home. pour cette exercice, il est nécessaire "d'oublier" d'attribuer une valeur à certains paramètres.

Une fois l'état lumineux achevé et éventuellement sauvegardé dans une mémoire pour utilisation ultérieure, on constate que certains paramètres sont déconnectés, n'ont pas de valeur, du fait qu'ils n'ont pas été utilisés pour la création de l'état. Si cette mémoire est utilisée dans une séquence ou restituée dans un registre, il se pourrait que, si une valeur est présente ailleurs et tenant compte du principe des priorités, le résultat soit différent pour ces paramètres.

Il est possible, en actionnant légèrement les roues codeuses correspondant à ces paramètres déconnectés, de les connecter à zéro mais il est également possible de leur attribuer automatiquement la valeur de la positon Home, préalablement enregistrée.



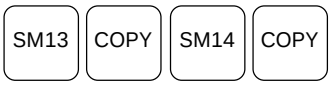
Sélectionnez le N° d'instrument
Poussez <SHIFT> HOME (les touches de fonctions ont changé).
Poussez F1 SI DEC (si déconnecté)
La valeur 'Home' est maintenant attribuée aux paramètres déconnectés.

C'est une façon rapide d'éviter certains problèmes liés au fait de laisser des paramètres déconnectés. Ceci est particulièrement utile dans les chenillards.

Copier les valeurs d'un instrument - La fonction LEADER

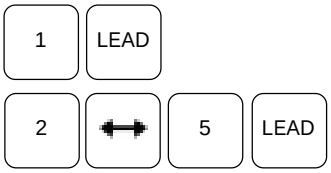
Jusqu'à présent, un seul instrument a été utilisé. Une façon rapide de programmer plusieurs instruments est d'utiliser la fonction Leader qui copie des valeurs de paramètres d'un instrument vers un ou plusieurs autres.

Sélectionnez le	Registre 13
Poussez	COPY
Sélectionnez le	Registre 14
Poussez	COPY



Les registres 13 et 14 ont maintenant le même contenu - un état lumineux créé à partir d'un instrument. Le manuel suppose que, jusqu'à présent, l'instrument 1 a été utilisé. Si ce n'est pas le cas, remplacez dans la section suivante le N° 1 par le Numéro utilisé.

Sélectionnez le	registre 14
Attribuez aux instruments 2 à 5 une intensité de FF (les Cyberlights restants)	
Sélectionnez l'instrument 1 et tous ses paramètres.	
Poussez	LEAD
Sélectionnez	2 à 5 (2 <-> 5)
Poussez	LEAD (ou F3 LEADER)



Toutes les valeurs des paramètres de l'instrument 1 ont été copiées vers les instruments 2 à 5.

Quoique les valeurs soient identiques, les faisceaux ne sont probablement pas exactement à la même place. Cette différence est expliquée par l'implantation physique des projecteurs qui n'est pas exactement la même. Seul le trackball doit être utilisé pour corriger ces différences dans la mesure où les gobos et les couleurs sont correctes.

Alternativement, il aurait été possible de désélectionner le groupe A avant la fonction LEADER. Il est toujours possible d'être sélectif quant aux paramètres utilisés dans une fonction de la motorisation.

Rem.: Il n'y a pas de restriction quant au nombre d'appareils vers lesquels on copie les valeurs de paramètres pour peu que ceux-ci soient de la même définition.

Rem.: De la même façon qu'il est possible de sélectionner ou désélectionner des groupes de paramètres, il est également possible de sélectionner individuellement un paramètre à l'aide de <SHIFT> W1 ...W4.

Enregistrer une mémoire

En utilisant les états lumineux présents dans les registres 13 et 14, enregistrez les mémoires 1 et 2.

Sélectionnez le registre 13
Mémoire N° 1
REC MEM

Sélectionnez le registre 14
Mémoire N° 2
REC MEM

L'enregistrement d'une mémoire avec des paramètres de motorisation n'est pas différent de l'enregistrement d'une mémoire utilisant des projecteurs conventionnels.

Sélectionnez le registre 15
Instrument 1 à FF
Magenta à FF
Montez le potentiomètre

Sélectionnez le registre 16
Instrument 2 à FF
Jaune à FF
Montez le potentiomètre

Sélectionnez la mémoire 999
REC LIVE
Effacez les registres 15 et 16

Sélectionnez le registre 12
Mémoire 999
LOAD
Montez le potentiomètre

Il est possible de combiner des éléments de motorisés provenant de différentes sources et d'enregistrer la sortie Scène (Live) de la même façon que l'enregistrement Scène (REC LIVE) pour les intensités. Si vous n'êtes pas certain de savoir dans quel registre les paramètres sont connectés et comment s'organise la priorité, l'enregistrement Scène est une méthode simple et efficace qui assure que l'état lumineux sur scène sera celui enregistré dans la mémoire.
Rem.: REC LIVE n'enregistrera que les valeurs des paramètres connectés. Les paramètres déconnectés sont ignorés par cette fonction. REC LIVE assure que l'état lumineux sur scène sera celui enregistré dans la mémoire.

Utilisez tous les instruments pour créer les mémoires 3 à 12 dans les registres 15 à 24, sans se préoccuper pour l'instant des temps. Expérimentez le principe de la priorité entre les registres. Lorsque le potentiomètre d'un registre est à zéro, les paramètres de ce registre sont automatiquement déconnectés, ce qui permet aux registres de priorité inférieure d'être éventuellement pris en compte. Montez et descendez les potentiomètres aléatoirement pour bien comprendre l'implication de la notion de priorité. Si certains registres ne contiennent que des paramètres sans intensités, l'affichage 'circ' (circuit) sur l'écran, dans les boîtes d'information des registres, et sur les afficheurs de la face avant est remplacé par 'par' pour paramètres.

Utilisez la combinaison F1 / F3 pour basculer de l'écran des intensités vers l'écran des paramètres + intensités et vice-versa.

Poussez <SHIFT> FORMA / F2 SRC (Source). Les valeurs de paramètres sont remplacées par la source d'où provient chaque valeur, affichée en bleu pâle.

SM1 à SM24	Registres 1 à 24
S1 / S2	Registre Scène du transfert 1 / 2
P1 / P2	Registre Préparation du transfert 1 / 2
Live	Registre Scène.

Enregistrer des mémoires en utilisant les Librairies

Une façon rapide d'enregistrer des mémoires similaires est d'utiliser la fonction Librairies (MCLib).

Sélectionnez le registre 11
instrument 1 à 5 à FF
MC Lib 1
LOAD
Ajoutez d'autres circuits à différentes intensités
Mémoire N° 13
REC MEM

Sélectionnez le registre 10
instrument 1 à 5 à FF
MC Lib 1
LOAD
Ajoutez d'autres circuits à différentes intensités
Mémoire N° 14
REC MEM

Sélectionnez le registre 9
instrument 1 à 5 à FF
MC Lib 1
LOAD
Ajoutez d'autres circuits à différentes intensités
Mémoire N° 15
REC MEM

Trois mémoires, contenant chacune la même librairie, permettent de démontrer la possibilité d'éditer une liste de mémoires, via la modification de la librairie, ou la coupure du lien existant entre la librairie et les mémoires.

Pour incorporer des changeurs de couleurs dans les librairies, il suffit de sélectionner les instruments et de positionner la couleur à l'aide de la touche COLOR ou de la roue des intensités (consulter le chapitre 'Changeurs de Couleurs' pour plus de détails). Il est possible d'enregistrer les instruments sélectionnés dans une librairie (MCLib x / REC MEM) ou de combiner, par une sélection globale, des changeurs de couleurs avec d'autres motorisés et de les enregistrer dans une librairie commune.

Editer une Librairie

Changez le format d'affichage (<SHIFT> FORMA) en LIBDEC ou LIBHEX

Sélectionnez le registre 1
Sélectionnez les instruments 1 à 5
Chargez la librairie 1 (MCLib 1 / LOAD)
Sélectionnez un paramètre commun à tous les instruments (la couleur p. ex.) et changez la valeur.

La valeur est maintenant affichée en noir et ne fait plus référence au numéro de librairie. Le lien avec la librairie a automatiquement été coupé.

Sélectionnez MCLib 1
REC MEM / REC MEM

Les valeurs de paramètres ont été remplacées par l'étiquette MC01 en vert. Les numéros des mémoires 13 à 15 dans les registres 9 à 11 clignotent, indiquant une modification du contenu des mémoires. Si les changements doivent être pris en compte, rechargez les mémoires dans chacun des registres (LOAD).

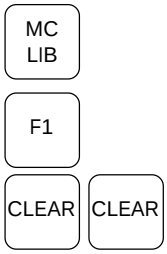
Montez et descendez successivement les potentiomètres des registres 9 à 11 pour vérifier que les mémoires ont bien été modifiées (assurez-vous d'abord que les registres 1 à 8 sont bien à zéro).

Si vous ne souhaitez pas modifier les mémoires dans les registres 9 à 11, sélectionnez ces registres individuellement et poussez REC MEM 2x. La double pression de la touche REC MEM enregistrera le contenu du registre dans la mémoire dont le numéro clignote, ignorant les modifications de la librairie enregistrées dans le système.

Délier ou défaire le lien d'une mémoire

L'exercice précédent démontre que, lors de l'édition d'un paramètre dont la valeur provient d'une librairie, le lien entre la mémoire et cette librairie est automatiquement coupé. Le lien est rétablit lorsque la librairie est ré-enregistrée. Cette section explique comment une mémoire, une partie de mémoire, un instrument ou même un simple paramètre d'un instrument peuvent avoir leur lien avec une librairie, délibérément et de façon permanente, coupé.

Sélectionnez le registre 11 qui contient la mémoire 13.
Sélectionnez tous les paramètres de l'instrument 3
Poussez MCLib (les touches de fonctions ont changé)
Poussez F1 DEFAIT (pour défaire le lien)
Poussez CLEAR 2x



Les valeurs de paramètres sont à nouveau affichées en noir et le numéro de mémoire clignote. Le lien est coupé.

Sélectionnez le registre 1 (contenant les instruments 1 à 5 et la librairie 1)
et montez le potentiomètre.
Changez quelques paramètres (gobo, iris ou position)
Poussez CLEAR 2x
Ré-enregistrez ces modifications dans la librairie 1
Rechargez les registres 9 à 11.
Les registres 9 et 10 reflètent les modifications apportées à la librairie tandis que dans le registre 11, l'instrument 3 a conservé les valeurs de la librairie avant modifications.

Rem.: En utilisant les librairies comme des endroits de stockage temporaire (libr. 90 à 99 p. ex.), il est possible, en chargeant une librairie et en coupant le lien ensuite, de réaliser une fonction de copier-coller pour n'importe quel paramètre de n'importe quel instrument !

Touches Flash des Registres

Mode Normal Les paramètres sont déconnectés de la sortie lorsque le potentiomètre est à zéro. Lorsque la touche flash est poussée, le paramètre intensité saute à la valeur programmée dans le registre tandis que les paramètres du motorisé sont connectés instantanément, provoquant le mouvement (si les paramètres ne sont pas déjà connectés dans un registre de priorité supérieure). Si plusieurs touches flash sont poussées en même temps, le principe de la priorité est d'application: le plus haut l'emporte pour les intensités et la priorité l'emporte pour les registres, le registre 1 étant le plus prioritaire, le 24 (48) le moins.
Mode Solo

Le mode solo permet d'outrepasser la priorité entre registres. Si le registre 1 est monté et que le registre 3 est flashé en mode solo, le registre 1 est déconnecté pour céder la place au registre 3. Si les registres 2 et 3 sont flashés ensembles, le registre 1 est déconnecté tandis que le registre 2, étant plus prioritaire que le 3, est connecté en sortie.

Mode On / OffLa touche flash agit comme un interrupteur bistable sur le contenu du registre dans la mesure où, dans la position On, les intensités sont proportionnelles à la position du potentiomètre et les paramètres des motorisés sont connectés, tandis que dans la position Off les paramètres sont déconnectés. Si plus d'un registre est connecté à l'aide de la fonction On/Off, le système des priorités est de nouveau d'application.

Inhibition et Bipasse

L'inhibition n'a aucun effet sur les paramètres des motorisés ou des changeurs de couleurs. Cette fonction continue d'opérer de la même manière qu'avant, uniquement sur les intensités.

La fonction Bipasse est par contre un outil puissant et utile.

Premièrement, si une mémoire, un instrument ou un paramètre doit être maintenu à une certaine valeur, il est possible d'utiliser un registre en mode bipasse, de la même manière qu'il serait possible d'utiliser le Live (Scène). Cependant, dans le cas du Bipasse, le Général et la touche "coup de noir" n'influencent pas les intensités. De plus, l'enregistrement Scène (RecLive) ne tient pas compte des intensités et des paramètres.

Deuxièmement, compte tenu du concept de priorité entre les registres, supposons que les douze premiers registres soient déjà occupés mais que vous deviez les court-circuiter pour envoyer sur scène un certain état lumineux. Un registres de priorité inférieure (registre 13 p. ex.) configuré en mode Bipasse acquière automatiquement un rang de priorité supérieur au Live. Si plusieurs registres sont configurés en Bipasse, le système des priorités recommence.

Exemple:

Registre 1 à 12 utilisés.
Registre 24 configuré en Bipasse à la priorité sur 1 à 12.
Registre 23 configuré en Bipasse à la priorité sur 24 puis sur 1 à 12.

Le mode Bipasse peut être sélectionné à tous moments. Un registre vide peut être placé en Bipasse et ensuite être chargé avec des valeurs ou un registre ayant déjà un contenu peut être basculé en Bipasse. Si une mémoire est chargée dans un registre en mode Bipasse, tous les paramètres connectés à une valeur dans cette mémoire seront affectés, même ceux ayant une intensité nulle. Les paramètres déconnectés ne sont pas affectés.

Registres en mode automatique

Sélectionnez successivement des registres contenant des mémoires ou des états lumineux utilisant des motorisés, basculez-les en mode automatique (AUTO) et modifiez les temps.

Dans un registre en mode automatique, seules les intensités utilisent les temps d'évolution temporisée. Tous les paramètres des motorisés ou des changeurs de couleurs sont connectés au moment du démarrage de la temporisation. Ni les temps d'évolution, ni les temps d'attente ne sont utilisés. Ceci permet, par exemple, en assignant un temps d'attente à la montée, d'installer d'abord la couleur ou le gobo durant le temps d'attente et d'ensuite démarrer l'évolution des intensités.
Pour des évolutions temporisées des paramètres, il est préférable d'utiliser les transferts. Cependant, si le motorisé ou le changeur possède un paramètre de vitesse, il est également possible de simuler des évolutions temporisées en jouant sur les valeurs de cette vitesse. Il faut dès lors programmer ce paramètre en même temps que les autres. Dans le cas du Cyberlight, des effets intéressant peuvent être obtenus si le paramètre 'vitesse' (speed) est réglé entre 45 et 85%.

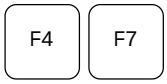
Mode Auto	Attente-montée	Montée	Attente-descente	Descente
Intensités Paramètres	Utilisé Non utilisé	Utilisé Non utilisé	Utilisé Non utilisé	Utilisé Non utilisé

Création de Chenillards utilisant des motorisés

Un chenillard contenant des éléments de motorisation est simple et rapide à construire, d'autant plus que les librairies, la position 'Home' et la fonction 'Leader' sont également disponibles.

Soit, la création d'un chenillard simple utilisant un seul instrument.
Effacez tous les registres, sélectionnez le registre 1, montez le potentiomètre et chargez le chenillard N° 1 (CHAS No 1 / LOAD). Celui-ci est bien sûr vide.

Par défaut, le système affiche tous les pas du chenillard. pour visualiser les paramètres: poussez F4 EFFET suivi de F7 PAS afin de visualiser le contenu du pas actif.
Poussez éventuellement sur F1 MONIT. suivi de F3 PARAM si seules les intensités sont affichées.
L'écran est similaire à celui utilisé pour créer les états lumineux et les mémoires sauf que la ligne affichant le numéro de mémoire, en haut de l'écran, est remplacée par le numéro du chenillard et par une série d'informations sur l'état du chenillard.



Sélectionnez l'instrument 1, mettez l'intensité à FF et sélectionnez tous les groupes de paramètres.
Poussez <SHIFT> HOME / LOAD
Modifiez la position, la couleur, le faisceau,... dans le premier pas.
Poussez ADD STEP (Ajouter un pas)
Instrument 1 à FF
Modifiez la position, la couleur, le faisceau,... dans le deuxième pas.
Et ainsi de suite jusqu'à ce que plusieurs pas aient été créés.

Poussez sur la touche 'Flash' du registre 1 afin de démarrer le chenillard. Dans la mesure où le temps par défaut d'un chenillard est de 1 seconde par pas, si des larges mouvements doivent être exécutés d'un pas à un autre, l'instrument ne pourra peut-être pas répondre suffisamment vite. Dans ce cas, réduisez la vitesse du chenillard. Modifiez la direction (RUN) et le type de fondu entre chaque pas (FADE). Lorsque le mode fondu est sélectionné (led du triangle allumée), les paramètres de type 'saut' changent au début de chaque pas tandis que les paramètres de type 'fondu' utilisent les temps de transfert entre pas du chenillard.

Lorsque le chenillard est prêt, enregistrez-le en poussant REC MEM.

Lorsque d'autres chenillards sont chargés dans d'autres registres, la priorité entre registres, décrites précédemment, est active. Les valeurs des paramètres du registre dominant sont déconnectées lorsque le potentiomètre est mis à zéro ou si le chenillard est stoppé. La priorité entre registres est toujours d'application, que les contenus soient des circuits, des mémoires ou des chenillards. La priorité ne peut être modifiée que par la fonction Bipasse ou le Flash en mode Solo.

Ajouter un second instrument dans un chenillard existant

Arrêtez le chenillard 1 en poussant sur la touche Flash et sélectionnez le premier pas en poussant la touche Step ->. Le premier pas est affiché sur l'écran et est actif sur scène.

Sélectionnez l'instrument 1 (ou tout autre numéro ayant été utilisé) et vérifiez que tous les paramètres sont sélectionnés.
Poussez LEAD
Sélectionnez l'instrument 2 (ou tout autre instrument utilisant la même définition)
Poussez LEAD
Mettez l'instrument 2 à FF

Les valeurs des paramètres de l'instrument 1 sont copiées dans l'instrument 2.

Répétez cette procédure pour les autres pas du chenillard et démarrez-le à nouveau.

La fonction LEAD copie les valeurs d'un instrument de telle manière à ce que un second instrument (ou une liste d'instruments) suive le premier. Le faisceau ne se positionnera probablement pas de la même manière dans la mesure où les appareils ont des positions physiques différentes. Les autres paramètres sont corrects et constituent donc une base de travail à partir de laquelle il suffit de modifier la position du faisceau.

Création d'un chenillard à partir d'une librairie

Il est possible, comme pour la création des mémoires, de créer des chenillards à partir des librairies.

Sélectionnez le registre 2
Chargez le chenillard 2 (CHAS No 2 / LOAD)
Sélectionnez les instruments 1 à 5 à 70%
Poussez MCLib 1 / LOAD

Poussez ADD STEP
Sélectionnez les instruments 1 à 5 à 70%
Poussez MCLib 2 / LOAD

Poussez ADD STEP
Sélectionnez les instruments 1 à 5 à FF
Poussez MCLib 3 / LOAD

Essayez le chenillard, modifiez la vitesse et enregistrez-le en poussant REC MEM.

Ajouter un mouvement en aveugle à un chenillard

Il est possible de programmer le mouvement d'un instrument, sans intensité (mouvement en aveugle), en insérant un pas contenant les valeurs de paramètres correctes entre les pas existants. Soit le chenillard N° 2:

Sélectionnez le registre 2, le chenillard 2 et le pas N° 3.
Poussez ADD STEP
Sélectionnez les instruments 1 à 5 mais ne leur attribuez pas d'intensité
Poussez MCLib 1 / LOAD

Sélectionnez le pas N° 1.
Poussez ADD STEP
Sélectionnez les instruments 1 à 5 mais ne leur attribuez pas d'intensité
Poussez MCLib 2 / LOAD

Sélectionnez le pas N° 2.
Poussez ADD STEP
Sélectionnez les instruments 1 à 5 mais ne leur attribuez pas d'intensité
Poussez MCLib 3 / LOAD

Le chenillard contient maintenant 6 pas, alternant entre les noirs avec mouvements et les états lumineux fixes sur scène. Les instruments prennent la position du pas suivant pendant les noirs.
lumière, noir, mouvement, lumière, noir, mouvement,...

Vérifiez le chenillard et enregistrez-le sous le N° 3.

Jusqu'à présent, seules des librairies complètes ont été utilisées. En sélectionnant seulement un ou deux groupes de paramètres, ou même en sélectionnant individuellement un seul paramètre à l'aide de la touche SHIFT combinée à la touche du numéro de roue (W1..W4) où se trouve le paramètre considéré, il est possible de charger des parties de librairies dans les pas des chenillards, dans les mémoires ou dans les registres.
Si toute la librairie est chargée mais que certains groupes de paramètres, en restitution, ne doivent pas intervenir, il est possible de les masquer.

Enregistrement des chenillards

Les exemples proposés jusqu'à présent intégraient l'enregistrement des chenillards sur le disque dur (REC MEM). Il est important d'enregistrer un chenillard, une fois celui-ci terminé, dans la mesure où, en cas de coupure de courant, le système ne peut conserver dans les registres que 12 chenillards non enregistrés.

Si 12 chenillards modifiés (dont le numéro clignote) sont présents dans 12 registres, la modification d'un treizième chenillard entraîne l'affichage du message "Plus de 12 chenillards en cours d'édition".

Lorsque ce message apparaît, si vous souhaitez conserver les modifications, il est nécessaire de sauvegarder un ou plusieurs de ces chenillards. En effet, après extinction et allumage du pupitre, si les chenillards n'ont pas été enregistrés, le système chargera dans les registres les chenillards tels qu'ils étaient avant la modification.

Ceci est dû au fait que les chenillards prennent beaucoup plus de place en mémoire depuis l'intégration de la motorisation. Chaque chenillard peut contenir tous les paramètres de tous les motorisés jusqu'à concurrence de 10.000 paramètres (ex.: 25 pas contenant 20 Cyberlights à 20 paramètres) !

Rem.: Tous les paramètres peuvent être programmés dans les chenillards mais les effets spéciaux ne peuvent contenir que des intensités.

Masquage de paramètres (Mask)

Mask (Masque) est une fonction permettant de masquer, dans un registre, un groupe de paramètres défini. Une fois masqué, ce groupe de paramètres n'est plus restitué en sortie par le registre .
Cette fonction est disponible dans tous les registres sauf le Live (registre Scène).
Cette fonction très utile prend toute sa signification dans le cas d'un chenillard:

Sélectionnez le registre 1 qui contient le chenillard 1 et démarrez-le en poussant sur la touche Flash.
Poussez MASK (la led s'allume)
Poussez C Grp (groupe C)

Sur le premier écran, tous les paramètres continuent à changer de pas en pas. La seule différence est la ligne jaune qui de 'Actif ABCD' est devenue 'Actif AB - D'

Ceci indique que le groupe C est masqué en restitution. L'écran Scène après le général montre les changements de valeurs sauf pour le groupe de paramètres C. celui-ci est déconnecté du registre actif.
Sur scène, si des instruments sont utilisés, tous les mouvements seront restitués correctement sauf les changements de couleur.

Pour retirer le masque du groupe C, poussez MASK / C Grp à nouveau.
essayez avec d'autres groupes de paramètres (A, B ou D).

La fonction masque revient à occulter, dans le champs actif, le ou les groupes de paramètres sélectionnés. Cette fonction opère simultanément sur tous les instruments du registre.

Rem.: La fonction masque est disponible dans tous les registres sauf le registre scène (Live)

La Motorisation dans le registre Scène (Live)

Le registre Scène permet d'inhiber certains paramètres et d'éviter ainsi d'utiliser des registres ou la fonction masque. Certains projecteurs motorisés ont une fonction de contrôle ou d'initialisation qu'il est intéressant d'inhiber pour éviter toutes procédures intempestives. Le registre Scène est également utile pour figer la vitesse ou le ventilateur d'un changeur de couleurs. Les valeurs de tous ces paramètres peuvent être définies dans le registre Scène en début de programmation, évitant ainsi de s'en soucier par la suite. Les intensités, dans le registre Scène, sont contrôlées par le Général et la touche coup de noir mais pas les paramètres.

Sélectionnez le registre Scène (LIVE)
Sélectionnez le paramètre de l'instrument considéré
Attribuez une valeur au paramètre à l'aide de la roue codeuse
Sélectionnez un autre registre que la Scène

Le paramètre est maintenant capturé et figé dans le registre Scène tandis que les autres paramètres restent accessibles dans les autres registres.

Les intensités capturées dans le registre Scène peuvent être libérées par la méthode habituelle:

FREE 2x, FREE / Wheel, FREE vers S1 ou S2.

Les paramètres capturés ne peuvent être libérés que par une double pression de la touche FREE lorsqu'aucun instrument n'est sélectionné.

Une mémoire chargée dans le registre Scène capture les intensités de tous les autres circuits à zéro mais pas les paramètres qui restent utilisables dans les autres registres.

Le registre scène est le premier registre analysé par le système. Un paramètre capturé dans ce registre ne peut dès lors plus être contrôlé par un autre registre, excepté par un registre en mode Bipasse.

Le général et la touche coup de noir ne contrôlent que les intensités. L'utilisation des fonctions de mise au noir ne déconnecte pas les instruments et ne provoque pas un saut vers la position zéro.

Utilisation des motorisés dans les transferts

Sélectionnez S1 (registre scène du transfert 1)
Sélectionnez l'instrument 1 à 85%
Changez quelques valeurs de paramètres
Poussez <SHIFT> HOME / F1 SI DEC (si déconnecté) pour remplir les paramètres déconnectés avec la valeur 'Home'.

Essayez également les fonctions de copie (Leader), de chargement de valeurs (Home, Librairie), de connexion et de déconnexion de paramètres.

En utilisant les méthodes décrites dans la section des registres, créez 5 nouvelles mémoires (201 à 205) mais en travaillant seulement dans S1 et en utilisant différents types d'instruments au sein d'une même mémoire.

Partant du principe que les mémoires 201 et 202 contiennent au moins un instrument identique mais connecté à des valeurs différentes, chargez 201 dans S1 et 202 dans un registre vide.
Montez et descendez le potentiomètre de ce registre pour mettre en évidence le caractère prioritaire de celui-ci sur le transfert. Ceci démontre la possibilité d'accéder, dans un registre, à tous moments, à n'importe quel paramètre de n'importe quel instrument utilisé dans les transferts et de le prendre sous contrôle prioritairement par rapport aux deux transferts.

Transfert manuel

Chargez deux mémoires très différentes dans les côtés scène et Préparation du transfert 1 afin d'essayer le transfert manuel. Les paramètres configurés en mode "fondu" (fade) ne posent pas de problèmes particuliers mais les paramètres configurés en mode "saut" (jump) changerons au début du mouvement des potentiomètres (le niveau de déclenchement est de 5%). vérifiez que le transfert n'est pas en mode séquentiel (led de la touche SEQ éteinte) et actionnez les deux potentiomètres simultanément jusqu'à exécution complète du transfert. Répétez l'opération plusieurs fois afin de vous familiariser avec le niveau de déclenchement des paramètres en mode 'saut'.

Si seulement les intensités sont analysées et si le pot. S est amené en bout de course, il en résulte un noir sur scène dans la mesure où le contenu de la scène à été retiré sans le remplacer par le contenu de la préparation. L'action sur le pot. P permet ensuite d'amener le contenu de la préparation sur scène et de terminer le transfert. Si seul le pot. P est actionné, une combinaison du contenu de S et de P, selon le principe HTP, sera sur scène. En bougeant ensuite le pot. S, le contenu de S est retranché du mélange S/P et le transfert est achevé.

Si la motorisation était traitée comme les intensités, le déplacement du pot. S correspondrait au "black-out" des motorisés, ç-à-d. au retour vers la position 'home', ou position 0, de chaque paramètre. Ce comportement serait sans doute très loin du résultat escompté.
Si le mouvement du pot. P signifiait une combinaison HTP de S et P, nous avons déjà vu dans le cas des registres que cela n'a pas de sens pour les motorisés - comment le gobo étoile pourrait être plus 'haut' que le gobo cercle ?

Vision solutionne ce problème en contrôlant les changements d'intensité à l'aide des pot. S & P et en contrôlant les paramètres des motorisés et des changeurs uniquement par le pot. P. Le mouvement est introduit par le pot. P mais, si le pot. S est déplacé seul, aucun mouvement ne se produira.

Les circuits conventionnels, liés aux gradateurs, continuent à être traités de la même manière qu'avant. Le mouvement de S produit un noir scène, tandis que celui de P produit une combinaison de S et P sur scène.

Avec les deux mémoires toujours présentes dans le transfert, essayez quelques transferts manuels scindés en alternant l'utilisation de S et de P pour démarrer le fondu.

Transfert automatique

Effacez tous les registres et chargez la mémoire 1 dans le registre Préparation du premier transfert. Sélectionnez le mode séquentiel (led de la touche SEQ allumée) et poussez sur la touche GO. Lorsque le transfert est terminé, poussez GO à nouveau. Répétez plusieurs fois l'opération.

Poussez sur GO BACK jusqu'à ce que la mémoire 1 soit à nouveau sur scène.

poussez sur GO et ensuite sur HOLD lorsque le transfert est à mi course. Poussez ensuite sur CUT.

Démarrez le transfert en manuel et, une fois à mi course, poussez sur GO pour le terminer en automatique. Démarrez en automatique (GO), poussez sur HOLD à mi course et terminez le transfert manuellement à l'aide des potentiomètres.

Changez la vitesse d'un transfert en cours à l'aide des touches SPEED + et SPEED - ou de la roue des intensités (F5 VITESS).

Les paramètres en mode 'fondu' utilisent les temps globaux de la mémoire tandis que les paramètres en mode 'saut' sont forcés à leurs nouvelles valeurs en début de transfert.

Temps Globaux	Attente-montée	Montée	Attente-descente	Descente
Intensités	Utilisé	Utilisé	Utilisé	Utilisé
Paramètres (saut)	Utilisé	Non utilisé	Utilisé	Non utilisé
Paramètres (fondu)	Utilisé	Utilisé	Utilisé	Utilisé

Toutes les fonctions du transfert sont utilisables pour les paramètres des motorisés;
CUT termine instantanément le transfert des intensités et du mouvement
GO BACK inverse le transfert dans les temps déjà écoulés ou dans les temps de la mémoire précédente.
HOLD suspend les intensités et le mouvement.

Les mémoires de mouvements en aveugle

Si un instrument n'a pas été utilisé depuis un certain temps dans la séquence, il est parfois souhaitable d'insérer une mémoire avec la position correcte mais avec une intensité nulle avant la mémoire où le faisceau doit apparaître sur scène. Ceci permet de ne voir que le fondu à l'ouverture du faisceau et non le mouvement à travers la scène ou le changement de couleur ou de gobo.

La manière la plus simple est de créer la nouvelle mémoire (mém. 78 p. ex.), faisceau allumé, et d'ensuite ajouter les valeurs des paramètres dans la mémoire précédente ou de créer une mémoire intermédiaire qui sera ensuite chaînée à la mémoire précédente. pour ce faire, chargez la mémoire précédente (77) dans le registre Scène du transfert, chargez la mémoire nouvellement crée (78) dans un des registres, forcez toutes les intensités de cette mémoire (78) à zéro (ALL / 00) et montez le potentiomètre. Enregistrez ensuite la combinaison de 77 et 78 (sortie du pupitre) dans la mémoire 77 ou 77.1 à l'aide de la touche REC LIVE. De cette manière, les paramètres connectés dans la mémoire 78 proviennent de 78 tandis que les intensités et les paramètres, déconnectés dans 78 mais connectés dans 77, proviennent de 77.
Il faut que les autres registres soient vides ou que les potentiomètres soient à zéro.
Cette méthode sera simplifiée ultérieurement par la fonction PART LOAD.

Temps Particuliers pour les paramètres des motorisés

Une autre manière d'exécuter un mouvement en aveugle, ç-à-d. avant ou après que la lumière ne soit sur scène, est d'assigner des temps particuliers aux paramètres. Dans la mémoire où l'instrument effectue un fondu au noir, il s'agit d'assigner aux paramètres un temps d'attente au moins égal au temps du fondu. La lumière va donc partir au noir et, une fois qu'elle aura complètement disparu, le projecteur partira vers sa nouvelle position, rapidement ou lentement en fonction des temps attribués.

Supposons que l'instrument 1 est utilisé dans les mémoires 301 et 303, avec des valeurs de position, gobo, couleur,... différentes. Dans la mémoire 302, l'instrument effectue un fondu au noir.

Créez les mémoires 301, 302 et 303. Ajoutez ensuite la position de la mémoire 303 dans la mémoire 302. Pour ce faire, chargez la 302 dans le registre Scène du transfert, chargez la 303 dans un registre dont le potentiomètre est à FF et forcez l'intensité de l'instrument 1 à zéro dans ce registre. Avec tous les autres potentiomètres des registres à zéro, enregistrez la sortie du pupitre dans la mémoire 302 en utilisant la touche REC LIVE.

Effacez le registre et ajoutez les temps particuliers aux paramètres de l'instrument 1 dans la mémoire 302. Pour ce faire:
Sélectionnez S1 et chargez la mémoire 302
Sélectionnez l'instrument 1
Sélectionnez les groupes de paramètres considérés (A Grp, B Grp,...)
Poussez sur WAIT TIME (temps d'attente)
Entrez un temps d'attente au moins égal au temps global
Poussez sur WAIT TIME pour confirmer

Il est également possible de changer le temps de montée des paramètres pour que les appareils se déplacent lentement (en 20 ou 30 sec. p. ex.) et silencieusement dans le noir.

Poussez sur REC MEM 2x pour terminer

Le résultat de cette opération sera un projecteur fixe en 301, éclairant par exemple le côté jardin en rouge avec le gobo points, un fondu au noir lorsque la 302 est transférée sur scène suivi d'un mouvement invisible pour le public et enfin, lorsque la 303 est appelée, un fondu à l'ouverture en bleu, côté cour, avec le gobo étoile. Un fondu et un mouvement peuvent être combinés dans une seule mémoire.

Les temps particuliers des paramètres peuvent également être utilisés pour d'autres effets comme le changement de la vitesse d'un des filtres dichroïques, l'ajout d'un délai pour qu'un paramètre en mode 'saut' change au milieu d'un transfert plutôt qu'au début,... Quelles que soient les raisons, la méthode est la même. De plus, il est toujours possible de sélectionner individuellement un paramètre pour lui attribuer des temps particuliers.

les temps particuliers des paramètres peuvent être affichés sur l'écran en poussant F1 MONIT suivi de F2 TEMPS.
F1 MONIT suivi de F2 INTENS ou F3 PARAM permet de revenir à l'écran des intensités ou des paramètres.

Il est préférable de sélectionner l'affichage des temps particuliers avant de les programmer afin de s'assurer que les temps soient bien attribués aux paramètres sélectionnés. en cas d'erreur, la touche UP TIME (temps de montée) suivie de F3 GLOBAL permet d'assigner aux paramètres sélectionnés les temps globaux (temps de la mémoire) tandis que F4 DEFAUT attribue les temps par défaut (temps du système).

Les temps particuliers des paramètres sont affichés de la même manière que les temps particuliers des intensités. Seuls les paramètres ayant au moins un temps particulier sont affichés. Les paramètres ne possèdent que deux temps: le temps d'attente à la montée et le temps de montée. Ce temps de montée est plutôt considéré comme le temps utilisé pour aller vers la nouvelle position, indépendamment du fait que la valeur monte ou descende en comparaison de la mémoire précédente.
Le temps de montée (UP TIME) est utilisé par convention mais la manipulation UP TIME / temps / DOWN TIME est autorisée et n'affectera que le temps de montée. Dans l'écran des temps particuliers, le temps d'attente à la descente et le temps de descente ne sont pas affichés. Le temps de montée est réellement un temps de 'aller vers' puisque le paramètre va vers sa nouvelle position.

Temps Particuliers	Attente-montée	Montée	Attente-descente	Descente
Intensités	Utilisé	Utilisé	Utilisé	Utilisé
Paramètres (saut)	Utilisé	Non utilisé	Non disponible	Non disponible
Paramètres (fondu)	Utilisé	Utilisé (aller vers)	Non disponible	Non disponible

Lors de la programmation des temps particuliers, si l'instrument est sélectionné mais qu'aucun de ses paramètres ne sont sélectionnés, les temps particuliers sont assignés à l'intensité. Pour attribuer les temps aux paramètres, il faut sélectionner l'instrument et les paramètres requis. Les temps particuliers sont attribués à tous les paramètres sélectionnés mais, par une sélection individuelle, il est possible d'allouer des temps particuliers différents pour chaque paramètre.

lorsque les temps sont programmés, poussez sur REC MEM 2x.

Rem.: Les temps particuliers peuvent être attribués à chaque paramètre ou groupe de paramètres, dans chaque mémoire, créant ainsi une séquence avec des profils de transferts sophistiqués.

Réinitialisation du Système

Après cette introduction au concept du contrôle de la motorisation, il est maintenant possible d'utiliser ses propres instruments et de programmer un patch spécifique. Pour démarrer à partir d'une feuille blanche, il faut réinitialiser le système, comme lors de la programmation d'un nouveau spectacle. Certaines modifications ont été apportées à la routine de réinitialisation qui comporte maintenant trois niveaux . Cependant, avant de réinitialiser le système, il pourrait être utile de sauver les définitions des projecteurs motorisés.

Editez les définitions existantes des motorisés selon vos préférences.
Ajoutez toutes nouvelles définitions que vous souhaitez conserver dans la liste.
Si vous ne souhaitez pas conserver le patch associé aux définitions existantes, effacez tous les instruments des deux patchs de la motorisation (changeurs + motorisés) à l'aide de la touche
F7 EFFACE dans les écrans respectifs des patchs.
Sortez du Menu
Poussez sur TO DISK (Sauvegarde sur disque) et confirmez l'action.
Changez le nom du répertoire du disque dur (ou de la disquette si vous souhaitez conserver les données en lieu sûr) pour un nom facilement identifiable.
Dans le menu de sauvegarde, sélectionnez seulement la configuration (dernière option de la liste). Le patch est automatiquement sélectionné avec la configuration.
poussez sur F3 : Sauve les données sélectionnées.
Seuls la configuration et le patch sont sauvés.
Il est à présent possible de réinitialiser complètement le pupitre.

Initialisation partielle

Cette initialisation n'efface que le contenu de la mémoire statique (Static Ram) du pupitre. En cas de problème, il est conseillé, avant toutes autres opérations, d'essayer cette option d'initialisation.
Aucune donnée n'est perdue. Seuls les contenus des registres et des transferts sont effacés.
Pour une initialisation partielle:

- Eteindre le système
- Après le test mémoire, poussez en même temps les touches ALT et MENU de la face avant (ALT + M sur le clavier alphanumérique). Lorsque le système affiche sur l'écran le message "Initialisation partielle de Vision" ou si vous entendez un signal sonore, vous pouvez relâcher les touches.
- Rechargez les registres si nécessaire

ALT + MENU

Initialisation complète (Cold start)

L'initialisation complète efface toutes les mémoires, banques et programmations, tous les groupes, effets et chenillards, l'auditorium et le patch conventionnel mais n'efface pas le patch des motorisés (changeurs de couleurs et projecteurs motorisés) et les définitions d'instruments.
Pour une initialisation complète:

- Eteindre le système
- Après le test mémoire, poussez en même temps les touches ALT et HELP de la face avant (ALT + H sur le clavier alphanumérique). Lorsque le système affiche sur l'écran le message "Initialisation complète de Vision" ou si vous entendez un signal sonore, vous pouvez relâcher les touches.

ALT + HELP

Le système affichera successivement tous les fichiers en cours d'effacement.

Le pupitre, ayant rétabli un environnement par défaut, est maintenant prêt pour de nouvelles programmations. Le patch des motorisés peut être utilisé ou modifié.

Initialisation ‘Usine’ (Frost start)

L’Initialisation ‘usine’ est similaire à l’initialisation complète telle qu’elle existait auparavant. Cette fonction efface tout, y compris le patch des motorisés et les définitions des instruments. Si vous souhaitez conserver les définitions, vous devez les sauvegarder dans un répertoire séparé avant d’effectuer la fonction d’initialisation.
Pour effectuer un initialisation ‘usine’:

- Eteindre le système
- Après le test mémoire, poussez en même temps les touches ALT et PATCH de la face avant (ALT + P sur le clavier alphanumérique). Lorsque le système affiche sur l’écran le message “Initialisation ‘usine’ de Vision” ou si vous entendez un signal sonore, vous pouvez relâcher les touches.

Le système affichera successivement tous les fichiers en cours d’effacement.

Le pupitre, ayant rétabli un environnement par défaut, comme si l’appareil sortait d’usine, est maintenant prêt pour de nouvelles programmations.

REM.: L’initialisation complète conserve le patch des motorisés et les définitions d’instruments,
l’initialisation ‘usine’ efface tout !

Abréviations pour clavier alphanumérique des Fonctions des Projecteurs Motorisés

A group	AG	Groupe A
B group	BG	Groupe B
C group	CG	Groupe C
D group	DG	Groupe D
FORMAT	FO	Format d'affichage
HIGH	HI	Haute résolution du trackball
HOME	HM	Position Home
LEAD	LE	Fonction Leader (copie)
LOW	LW	Basse résolution du trackball
MASK	MS	Masquage des groupes de par.
MCLIB (Motion Control Libraries)	ML	Librairies des motorisés
OFF	OF	Fonction de déconnexion
PG+ (Page +)	PG+	Page de paramètres suivante
PG- (Page -)	PG-	Page de paramètres précédente
ST+ (Step +)	ST+	Pas suivant (linéaire)
ST- (Step -)	ST-	Pas précédent (linéaire)
UNSEL (Unselect)	UN	Fonction de désélection
W1...W4	W1...W4	Sélection des roues 1 à 4
X (Pan trackball = wheel X)	WX	Sélection du Pan (roue de X)
Y (Tilt trackball = wheel Y)	WY	Sélection du Tilt (roue de Y)
X´X (Tilt lock)	XX	Verrouillage du Tilt (Y)
YbY (Pan lock)	YY	Verrouillage du Pan (X)
Roue des intensités	Pg Up / Pg Dn	Réglage des valeurs

Pour simuler les roues ou le trackball, sélectionnez le paramètre (W1, WX,...) et poussez ensuite sur les touches 'Page Up / Page Down' du clavier afin d'augmenter ou de diminuer les valeurs. Si les 4 paramètres sont sélectionnés, poussez sur UNSEL d'abord et sélectionnez la roue ensuite ou tapez le numéro de roue 2x (UNSEL / W1 ou W1 / W1).

Fonctions avancées du menu

Table des matières

12. A Introduction au menu

12.A.1 Sélection du menu 4
12.A.2 Naviguer à travers le menu 5
12.A.3 Sortir du menu 5

12.B Les écrans

12.B.1 Configuration par défaut 7
12.B.2 Les différents affichages 12
12.B.2.1 Registre/scène/transfert/auditorium 12
12.B.2.2 Patch d'entrée 13
12.B.2.3 Patch de sortie 13
12.B.3 Les touches de sélection de moniteur 1 à 3 15

12.C Menu de configuration des écrans

12.C.1 F1 Intensités: nombres ou thermomètres 21
12.C.2 F2 Mode d'affichage des circuits: tous ou différents de zéro 24
12.C.3 F3 Nombre de circuits par page 27
12.C.4 F4 Date et heure ou chrono 28
12.C.4.1 Date et heure 28
12.C.4.2 Chrono 28
12.C.4.3 Chrono et transfert 28
12.C.4.4 Code temporel SMPTE 28
12.C.4.5 Accès direct aux fonctions d'horloge 29
12.C.5 F5 Format d'affichages de la date et de l'heure 29
12.C.6 F6 Palette des couleurs 31
12.C.7 F7 Page 32
12.C.7.1 F1 Pagination automatique (non implémentée) 32
12.C.7.2 F2 Affichage des registres 32
12.C.7.3 F3 Touches sur le moniteur 1 ou 2 33
12.C.7.4 F4 Intervertir les moniteurs 1 et 2 33

12.D Menu des mémoires

12.D.1 F1 Effacer des mémoires 37
12.D.2 F2 Enregistrer l'entrée DMX 38
12.D.3 F3 Récupérer des mémoires 38
12.D.4 F4 Mémoires suivante et précédente 39
12.D.5 F5 Renuméroter les mémoires 39
12.D.6 F6 Temps par défaut 39
12.D.7 F7 Page 41
12.D.7.1 F1 Titrage des mémoires 41
12.D.7.2 F2 Matriçage circuits/mémoires 41
12.D.7.3 F3 Comparer des mémoires 41
12.D.7.4 F4 Effacer des effets, chenillards ou boucles 41
12.D.7.4.1 Effacement d'effets 42
12.D.7.4.2 Effacement de chenillards 42
12.D.7.4.3 Effacement de boucles 43

12.E Menu des groupes

12.E.1 F1 Créer un groupe 45
12.E.2 F2 Effacement de groupes 46
12.E.3 F3 Titrage de groupes 47
12.E.4 F4 Récupérer des groupes 47
12.E.5 F5 Editer un groupe 47

12.F Menu des transferts

12.F.1 F1 Créer ou effacer des liens 48
12.F.2 Chaîner des mémoires (concaténation) 49
12.F.3 F3 Attribution des temps dans les transferts 50
12.F.4 F4 Chargement dans les transferts 51

12.G Menu de sauvegarde sur disque et d'impression

12.G.1 Introduction aux opérations de sauvegarde sur disque 53
12.G.1.1 Le menu DISQUE 57
12.G.2 Opérations de sauvegarde sur disque 57
12.G.2.1 F1 Sauver les données sur disque 57
12.G.2.2 F2 Charger les données au format ADB à partir du disque 59
12.G.2.3 F3 Charger les données au format ASCII à partir du disque 60
12.G.2.4 F4 Comparer les données du pupitre avec celles du disque 60
12.G.2.5 F5 Formatage d'une disquette 60
12.G.2.6 F6 Fonctions de la carte mémoire 60
12.G.2.7 F7 Fermer le programme et sortir vers DOS 60
12.G.2.8 F8 Sortir et retourner vers le programme principal 60
12.G.3 F2 Fonctions de la carte mémoire 61
12.G.4 F3 Fonctions d'impression 61
12.G.4.1 Impression d'une ou plusieurs mémoires 62
12.G.4.2 F2 Imprime un ou plusieurs groupes 62
12.G.4.3 F3 Imprime un ou plusieurs effets, chenillards ou boucles 63
12.G.4.4 F4 Imprime les patchs et les courbes 63
12.G.4.5 F5 Imprime les programmations 63
12.G.4.6 F6 Impression des paramètres MIDI et SMPTE 63
12.G.4.6.1 F7, F1 Ce sous-menu propose : 64
12.G.4.6.2 F7, F2 64
12.G.4.7 F7 Page 64
12.G.4.8 F8 Sortie 64
12.G.5 F4 Opérations sur les fichiers 64
12.G.6 F5 Compatibilité S28 64

12.H Menu des programmations

12.H.1 F1 Macros 65
12.H.2 F2 Programmation des touches 67
12.H.3 F3 Macro spéciale 68
12.H.4 F4 Mémoires de commandes 69
12.H.5 F5 Lignes externes 70
12.H.6 MIDI 71
12.H.7 Page 71
12.H.7.1 F1 Code temporel SMPTE 71
12.H.7.2 F2 Tablette à digitaliser 71

12.I Menu des configuration

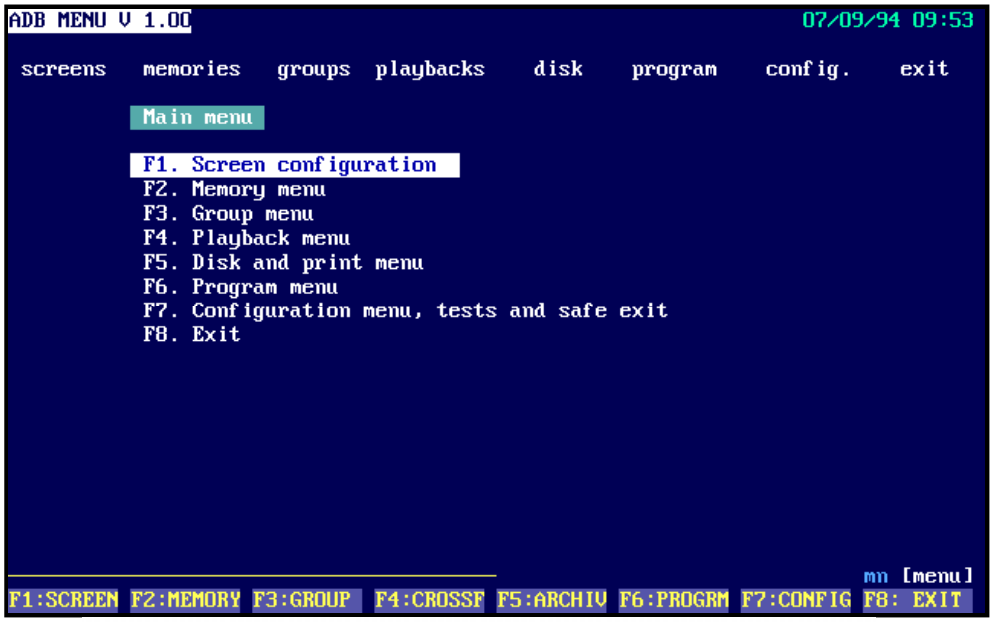
12.I.1 F1 Périphériques 72
12.I.2 F2 Fonctions internes 74
12.I.3 F3 Changeurs de couleurs 74
12.I.4 F4 Projecteurs motorisés 75
12.I.5 F5 Patch standard et courbes de gradateurs 76
12.I.5.1 F1 Editer le patch 76
12.I.5.2 F2 Editer les courbes de gradateurs 76
12.I.6 F6 Fonctions de tests 78
12.I.7 F7 Sauvegarde et sortie vers DOS 78

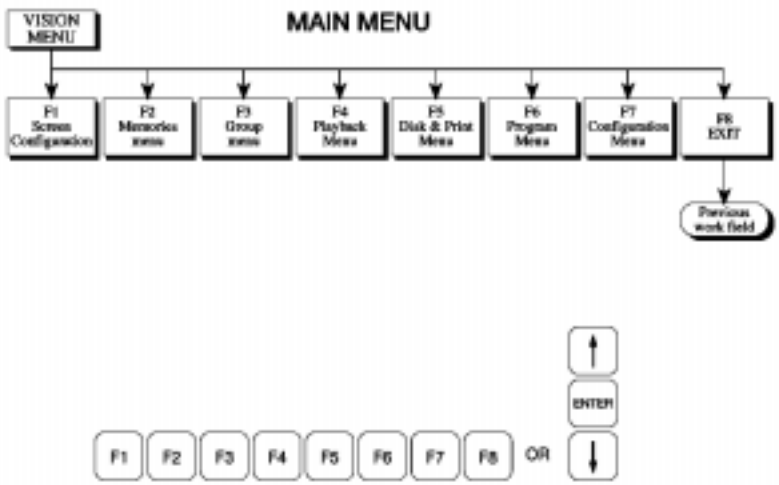
12. A Introduction au menu

Le menu donne accès à une série de fonctions sophistiquées et est un complément aux manipulations de base utilisées pour créer un état lumineux.
Une consultation rapide de l'index de ce chapitre vous montrera si la fonction que vous désirez réaliser est accessible via le menu. Si vous lisez cette section, vous aurez un bon aperçu de toutes les fonctions disponibles sur Vision.
L'accès aux fonctions du menu est direct, mais nous conseillons à l'utilisateur d'avoir une bonne connaissance des fonctions de base les plus importantes avant d'utiliser les fonctions avancées disponibles dans le menu.
Si vous êtes perdu dans le menu, poussez sur la touche F8 (sortie) jusqu'à ce que vous trouviez le niveau de menu souhaité ou jusqu'à ce que vous sortiez complètement du menu.

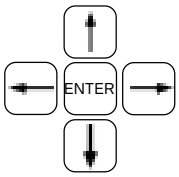
12.A.1 Sélection du menu

Pour entrer dans le menu, poussez sur la touche MENU qui se trouve sur la platine des effets spéciaux. La LED de la touche s'allumera.





12.A.2 Naviguer à travers le menu



Il existe différentes manières de naviguer à travers le menu et de sélectionner des options.
Suivant ses préférences, l'utilisateur peut choisir l'une ou l'autre façon de travailler dans le menu.
Lorsque vous pressez la touche MENU, le premier écran affiche le menu principal qui propose une série d'options (sous-menus).
Le curseur de sélection d'option affiche l'option en vidéo inverse.
Pour déplacer le curseur, vous pouvez utiliser les 4 flèches et ensuite la touche ENTER pour confirmer la sélection ou utiliser les touches de fonctions qui vous donnent un accès direct à la fonction souhaitée.
Exemple: à partir du menu principal, pour accéder au menu groupe, poussez sur la touche avec la flèche vers le bas 2 fois suivi de la touche ENTER ou bien pressez directement la touche F3 (groupe)

Le contenu de chaque touche de fonction est affiché sur l'écran et est résumé au bas de l'écran dans les 8 pavés des 8 touches de fonction.
Les options principales du menu sont toutes affichées sur une ligne horizontale en haut de l'écran. Vous pouvez sauter d'une de ces options vers une autre, en utilisant les touches avec flèches droite/gauche.

L'option principale sélectionnée est affichée en vidéo inverse et son contenu est affiché sous la forme d'une liste de fonctions et de touches associées.

La touche F8 (sortie) est toujours utilisée pour sortir du menu ou pour retourner au niveau précédent dans le menu.

12.A.3 Sortir du menu

Poussez sur la touche MENU pour retourner dans le registre de travail précédent.

NOTE:
Si vous avez modifié quelque chose sans avoir enregistré les modifications, la pression de la touche MENU vous fera sortir du menu et perdre les modifications.

La sélection d'un autre registre de travail (registre, transfert,...) vous fera sortir du menu.

La pression de la touche F8 (sortie) vous fera sortir du menu. Le nombre de fois qu'il faut pousser sur cette touche dépendra du niveau de menu dans lequel vous vous trouvez.

Par défaut, le menu est toujours affiché sur le premier écran.

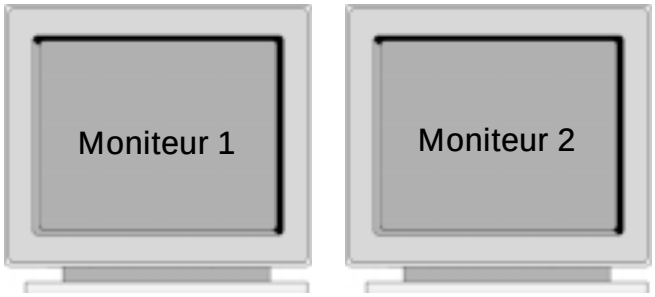
12.B Les écrans

Deux moniteurs SVGA sont fournis en standard.
Lorsque vous démarrez Vision pour la première fois ou après une réinitialisation complète, la configuration par défaut (configuration d'usine) est utilisée pour les deux écrans.
Par la suite, la configuration par défaut des écrans pour l'affichage du nombre de circuits ou pour la présentation des informations sera celle choisie par l'utilisateur.
L'affichage sur l'écran n°1 changera en fonction du registre de travail sélectionné.
Avant d'expliquer le menu des options d'affichage, nous allons parcourir les affichages standards et les touches de fonctions qui leur sont associées.

12.B.1 Configuration par défaut

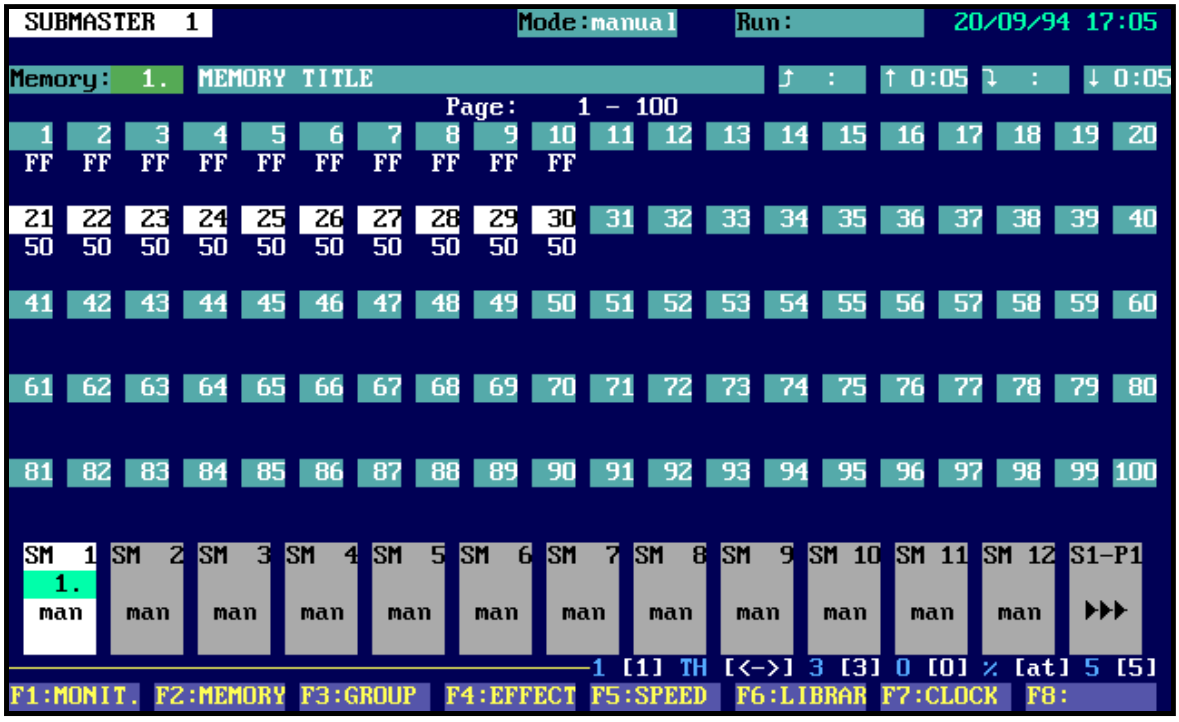
La configuration par défaut affiche toujours sur le premier écran le contenu du registre de travail sélectionné et, sur le second écran, les informations complémentaires.

Exemple: si vous avez sélectionné un registre, le contenu de ce registre sera affiché sur le premier écran, tandis que les valeurs de sortie après le Général seront affichées sur le second écran.

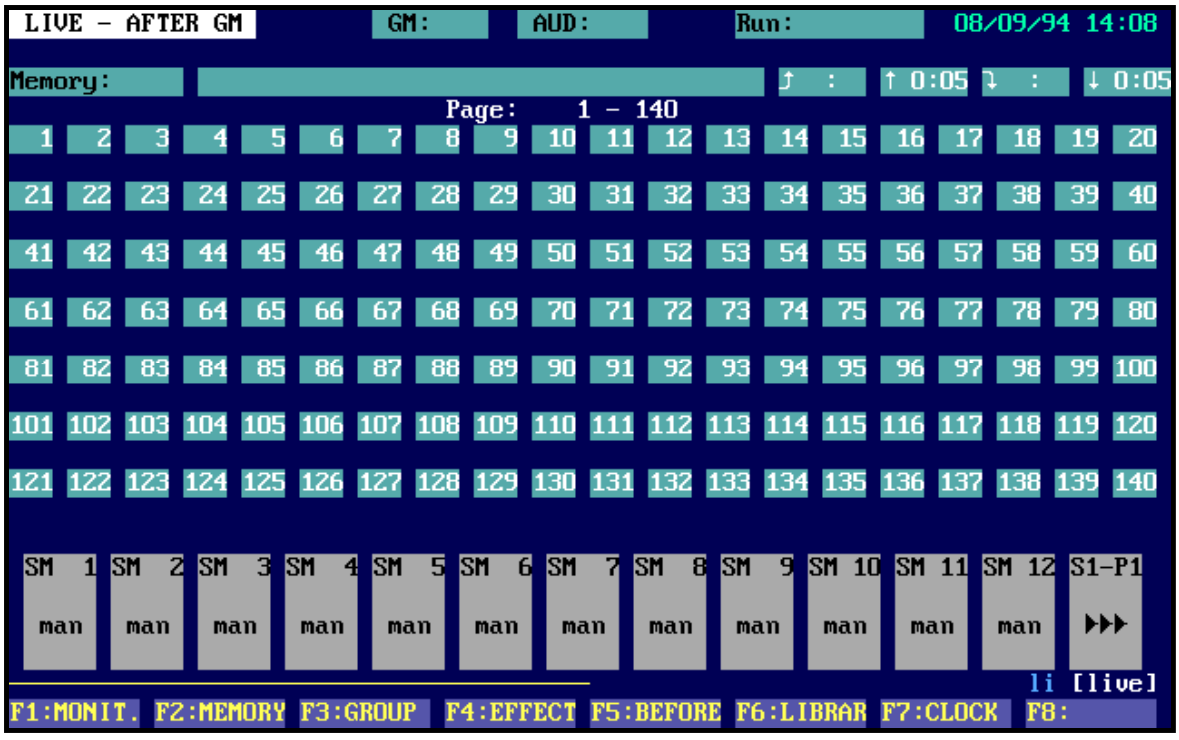


Mode sélectionné	Ecran n°1	Ecran n°2
REGISTRES	Contenu des registres (sortie pupitre)	Scène
TRANSFERTS	Contenu du transfert (scène ou préparation)	Scène (scène ou préparation)
REGISTRE SCÈNE	Scène	Ecran des conduites
PATCH	Patch	Scène
AUDITORIUM	Contenu de l'auditorium	Scène
MENU	Dépend du niveau de menu	

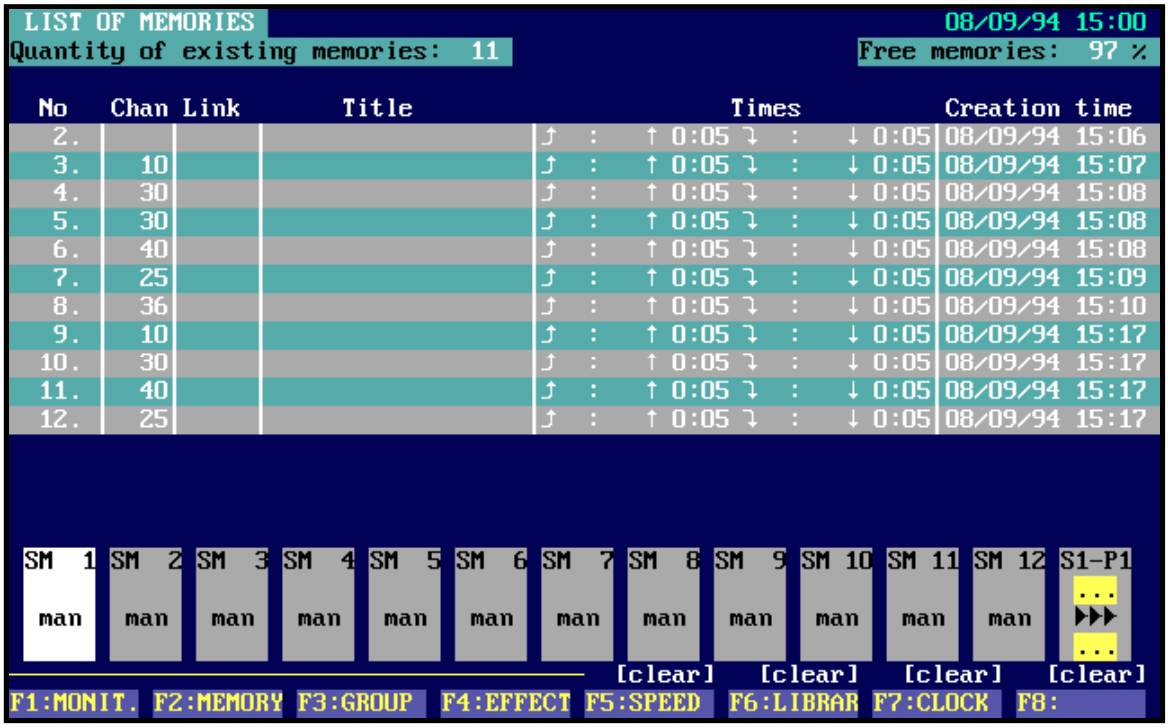
Quelques écrans :



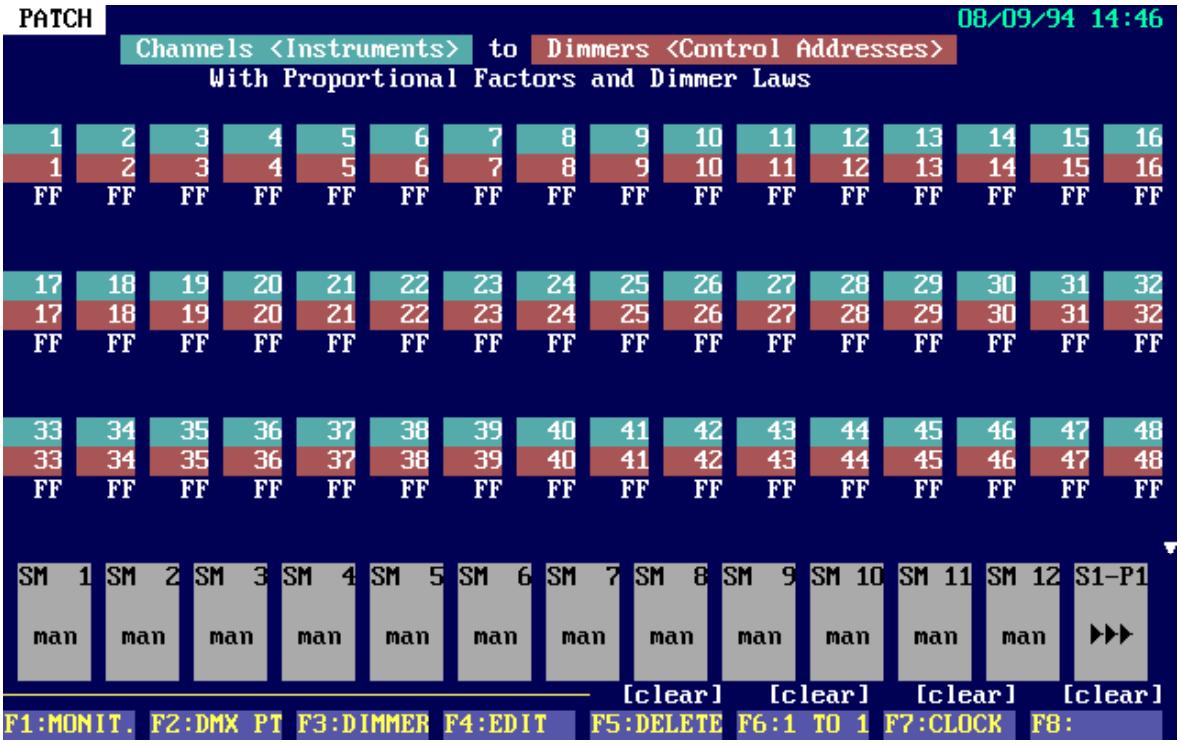
SUBMASTER



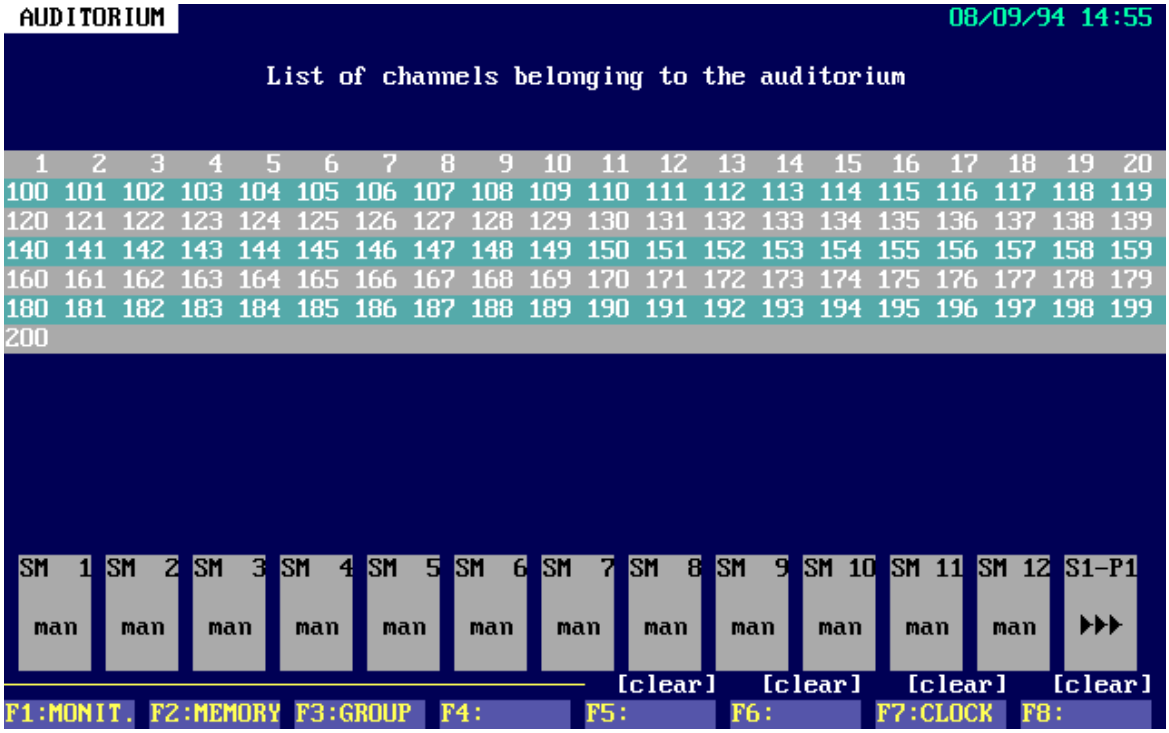
LIVE



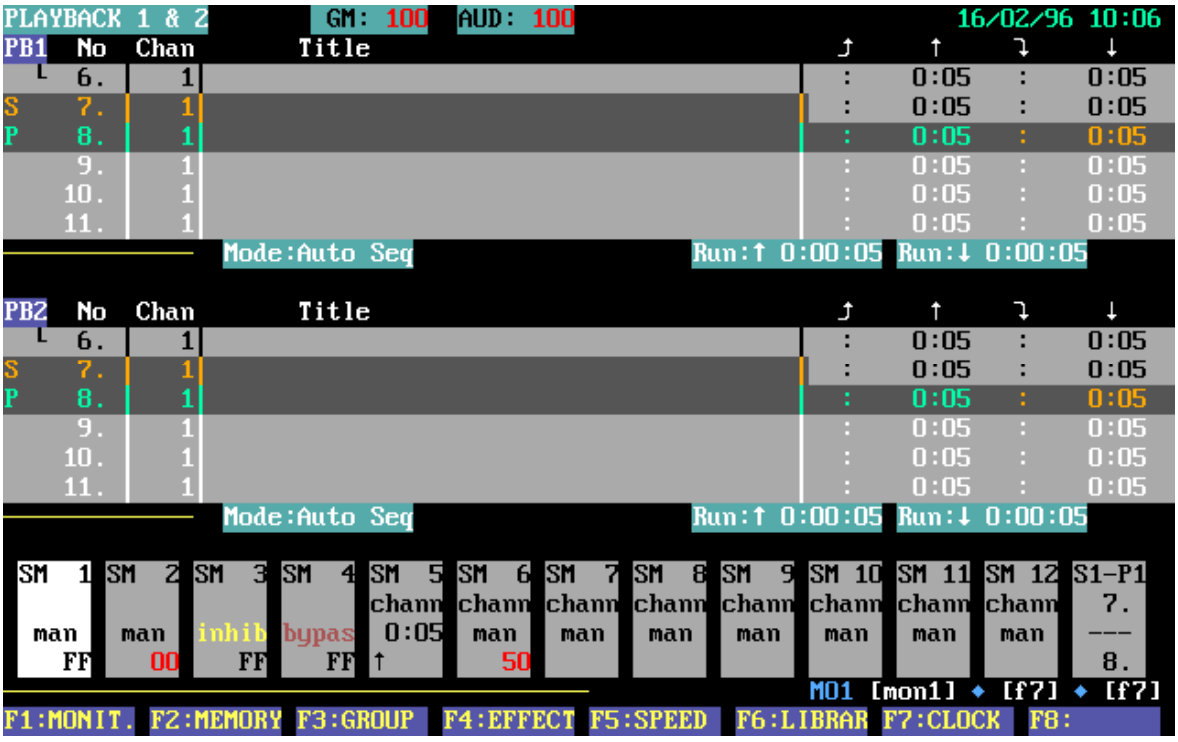
List of Memories : Monitor 2


PATCH
08/09/94 14:46
Channels <Instruments> to Dimmers <Control Addresses>
With Proportional Factors and Dimmer Laws
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
SM 1 man
SM 2 man
SM 3 man
SM 4 man
SM 5 man
SM 6 man
SM 7 man
SM 8 man
SM 9 man
SM 10 man
SM 11 man
SM 12 man
S1-P1
[clear] [clear] [clear] [clear]
F1:MONIT. F2:DMX PT F3:DIMMER F4:EDIT F5:DELETE F6:1 TO 1 F7:CLOCK F8:

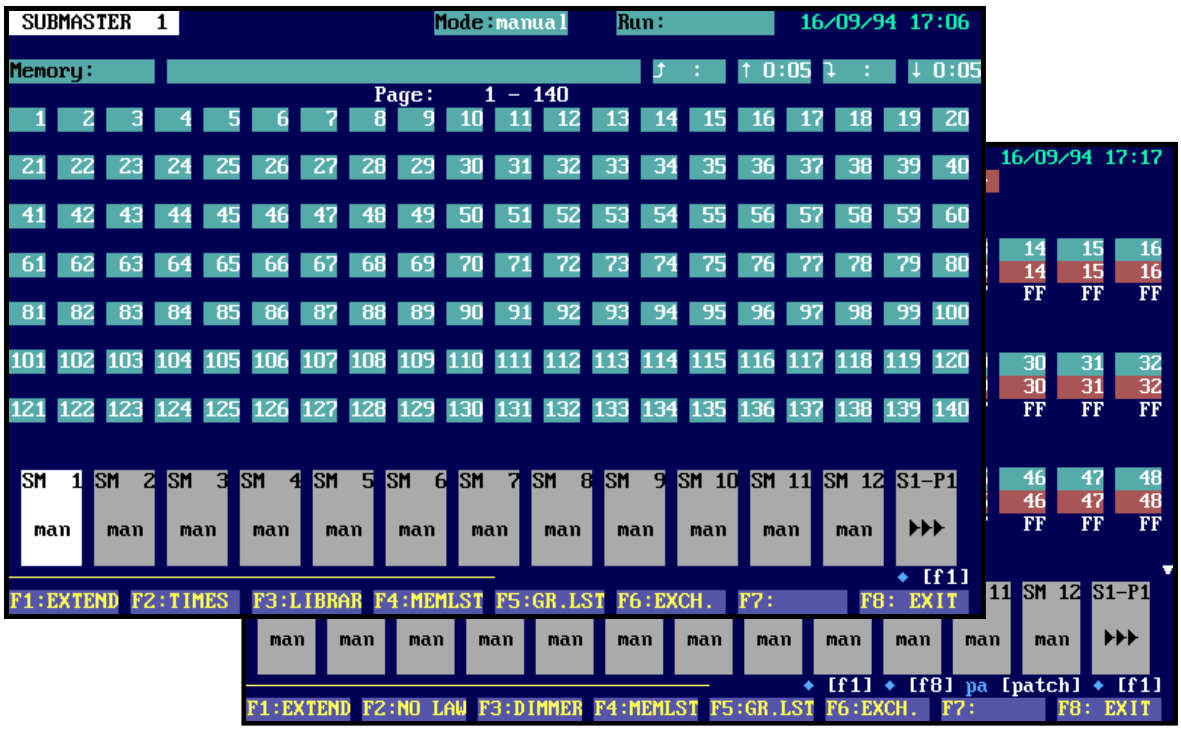
PATCH



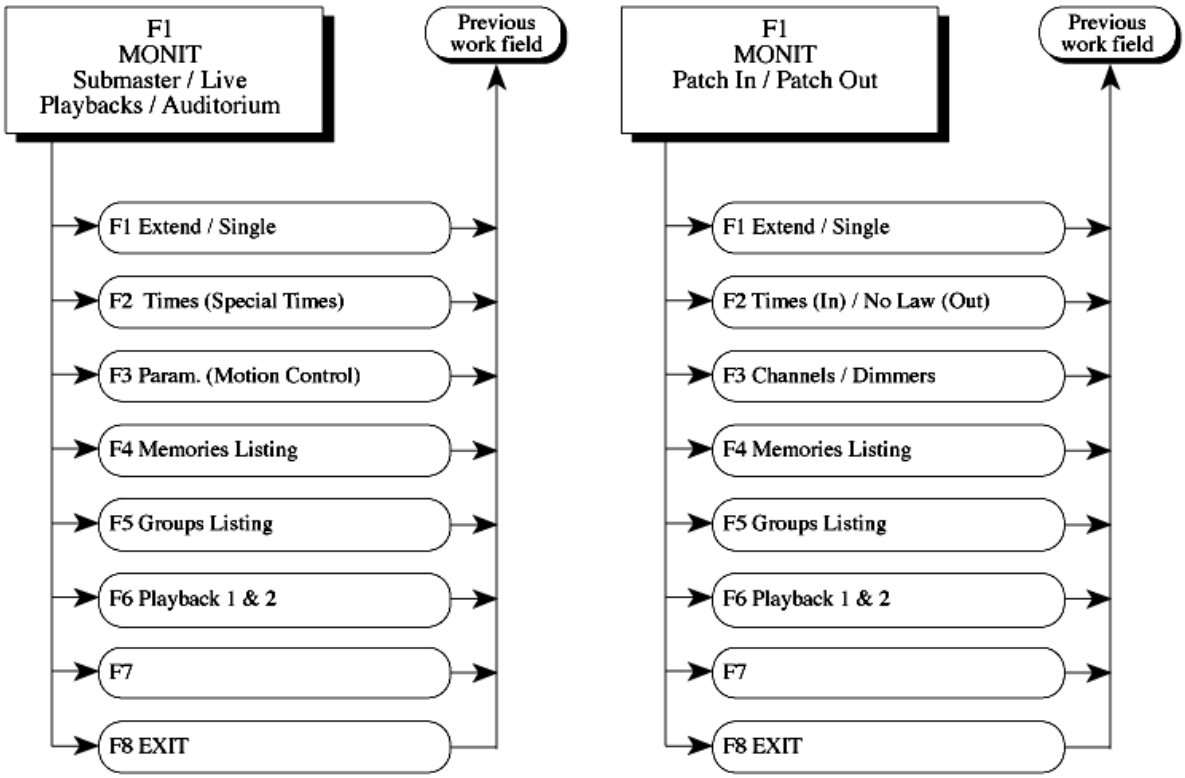
AUDITORIUM



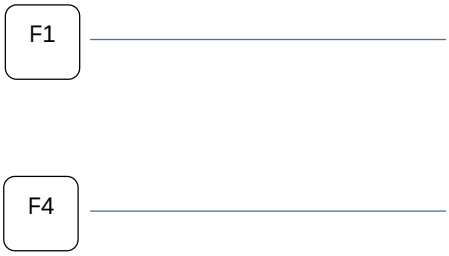
PLAYBACKS 1 - 2



Ecran registre 1 / Ecran du patch



12.B.2 Les différents affichages



Si vous désirez changer les informations affichées sur le deuxième écran, en pressant la touche F1, une série d'options associée aux touches de fonctions apparaissent dans le bas du premier écran. En poussant sur une des touches de fonctions, le second moniteur affichera les informations correspondantes.

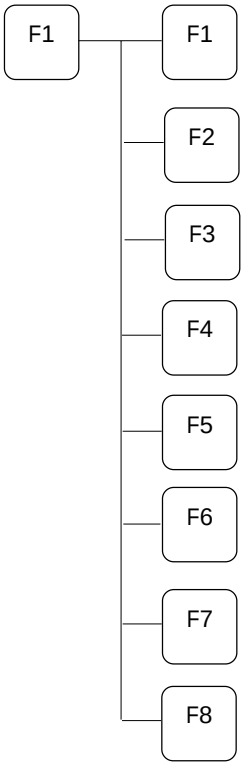
Exemple: Pour afficher la liste des mémoires sur le second écran.

Dépendant du registre de travail, le contenu des touches de fonctions peut varier.

12.B.2.1 Registre/scène/transfert/auditorium

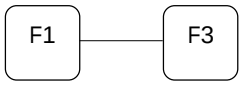
La fonction d'affichage étendu propose une seconde page de circuits sur le second moniteur.

Exemple: Si les circuits 1 à 140 sont affichés sur le premier écran, avec la fonction d'affichage étendu, les circuits 141 à 280 seront affichés sur le deuxième écran.



ETENDU / SIMPLE	F1	Permet de choisir entre le mode simple (une page de circuits) et le mode étendu (deux pages de circuits)
TEMPS	F2	Affiche l'écran des temps spéciaux par circuit
PARAM.	F3	Affiche les valeurs de paramètres des projecteurs motorisés
LISTE DE MEMOIRES	F4	Affiche la liste des mémoires
LISTE DES GROUPES	F5	Affiche la liste des groupes
PB 1 & 2	F6	Affiche les playbacks
SORTIE	F8	Permet de retourner au registre de travail précédent

12.B.2.2 Patch d'entrée



CIRCUITS/ENTREES

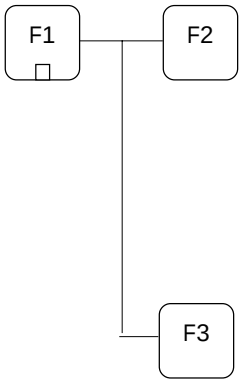
Affiche le patch d'entrée avec les circuits connectés aux entrées ou les entrées connectées aux circuits

CIRCUITS/ENTREES

Affiche aussi le patch d'entrée avec les circuits connectés aux entrées ou les entrées connectées aux circuits

12.B.2.3 Patch de sortie

La fonction des touches F2 et F3 change.

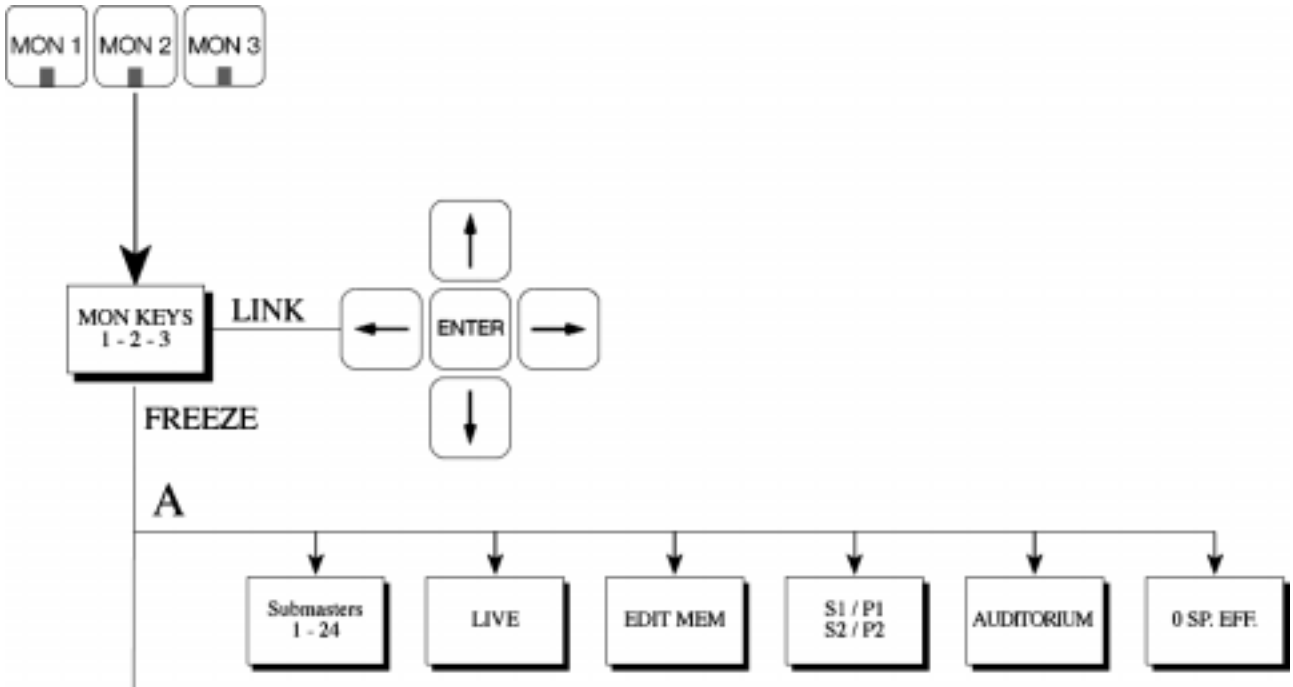


PAS DE COURBE

En pressant la touche F2, vous pouvez choisir d'afficher ou non, le numéro de courbe pour chaque gradateur.
Si les pavés d'information des registres sont affichés, le nombre de circuits sur un écran passe de 48 à 64 si vous décidez de ne pas afficher les courbes des gradateurs.
Si les pavés d'information des registres ne sont pas affichés, le nombre de circuits sur un écran passe de 64 à 80 si vous décidez de ne pas afficher les courbes des gradateurs.

CIRCUITS/GRADATEURS

Permet de choisir entre l'affichage des circuits connectés aux gradateurs ou des gradateurs connectés aux circuits.



Function Keys		F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8
F1	DEFAULT								
F2	MEMORY	LIST						CURREN	EXIT
F3	GROUP	LIST						CURREN	EXIT
F4	CHANNEL	FREE	USED	PATCH	LIVE	AUD.		CH. TR.	EXIT
F5	DIMMER	FREE	USED	PATCH	LIVE				EXIT
F6	EFFECT	E. LIST	C. LIST	L. LIST				CURREN	EXIT
F7	OTHERS	LIVE C	LIVE D	DMX IN	DMX 2	DMX PT	ALL SM	PB 1 & 2	EXIT
F8	EXIT								EXIT

12.B.3 Les touches de sélection de moniteur 1 à 3

Lorsque vous poussez sur une des trois touches des moniteurs sur la platine des effets spéciaux, la LED de la touche s'allume. Les 4 touches flèches sont maintenant associées avec ce moniteur.

Exemple: La LED de la touche MON 1 est allumée. Le deuxième écran affiche le contenu de la scène après le Général. Vous désirez visualiser les valeurs de sortie des circuits qui ne sont pas affichés (les circuits 1 à 140 sont affichés, mais vous désirez voir le circuit 250). Après avoir appuyé sur la touche MON 2, vous pouvez faire défiler les pages de circuits sur le second écran avec les touches flèches vers le haut et vers le bas. Dès qu'un moniteur est sélectionné à l'aide de la touche MON (la LED de la touche est allumée), les curseurs restent liés à ce moniteur jusqu'à ce que vous en sélectionniez un autre ou que vous rappeliez la configuration par défaut.

GEL D'INFORMATION (FREEZE)

A. Vous pouvez figer une information sélectionnée sur l'écran 1 ou 2 (ou 3 si l'option est disponible) en poussant sur la touche du moniteur correspondant et en poussant sur la touche de sélection du registre de travail considéré.

Exemple: Poussez sur la touche MON 2 et ensuite sur la touche de sélection du registre 24. Le contenu du registre 24 est maintenant gelé sur le deuxième moniteur, quel que soit le registre dans lequel vous travaillerez ensuite.

Cette fonction est disponible pour tous les registres de travail: registres 1 à 24, registres scènes, éditeurs mémoires, S1, P1, S2, P2, Auditorium et Patch.

B. Vous avez également la possibilité d'accéder à certaines informations spécifiques et de les figer de la même manière. Lorsque vous sélectionnez un des moniteurs en poussant sur la touche correspondante, les contenus des touches de fonctions changent.

F1 DEFAUT : Retourne à la configuration par défaut

F2 MEMOIRE : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les mémoires
- F1 LISTE : Figera la liste de mémoires sur le moniteur sélectionné
- F2 BANK : Figera la liste de banques existantes
- F7 COURANTE : Affichera le contenu de la mémoire courante

F3 GROUPES : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les groupes
- F1 LISTE : Figera la liste des groupes sur le moniteur sélectionné
- F7 COURANT : Affichera le contenu du groupe courant

F4 CIRCUITS : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les circuits
- F1 LIBRE : Figera la liste des circuits non utilisés
- F2 UTILISE : Affichera la liste des circuits utilisés
- F3 PATCH : Figera le patch sur le moniteur sélectionné
- F4 SCENE : Affichera l'écran Scène
- F5 AUD. : Affichera l'écran Auditorium
- F7 PISTAGE : Cette fonction pistera un circuit sélectionné pour voir où il est utilisé (mémoires, groupes,...), d'où son intensité provient (registres, transferts,...) et sur quel gradateur il est connecté.

F5 GRADATEURS : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les gradateurs
- F1 LIBRE : Figera la liste des gradateurs non utilisés
- F2 UTILISE : Affichera liste des gradateurs utilisés
- F3 PATCH : Affichera l'écran du patch
- F4 SCENE : Affichera l'écran Scène côté gradateurs, c'est-à-dire la sortie réelle du pupitre après le patch.

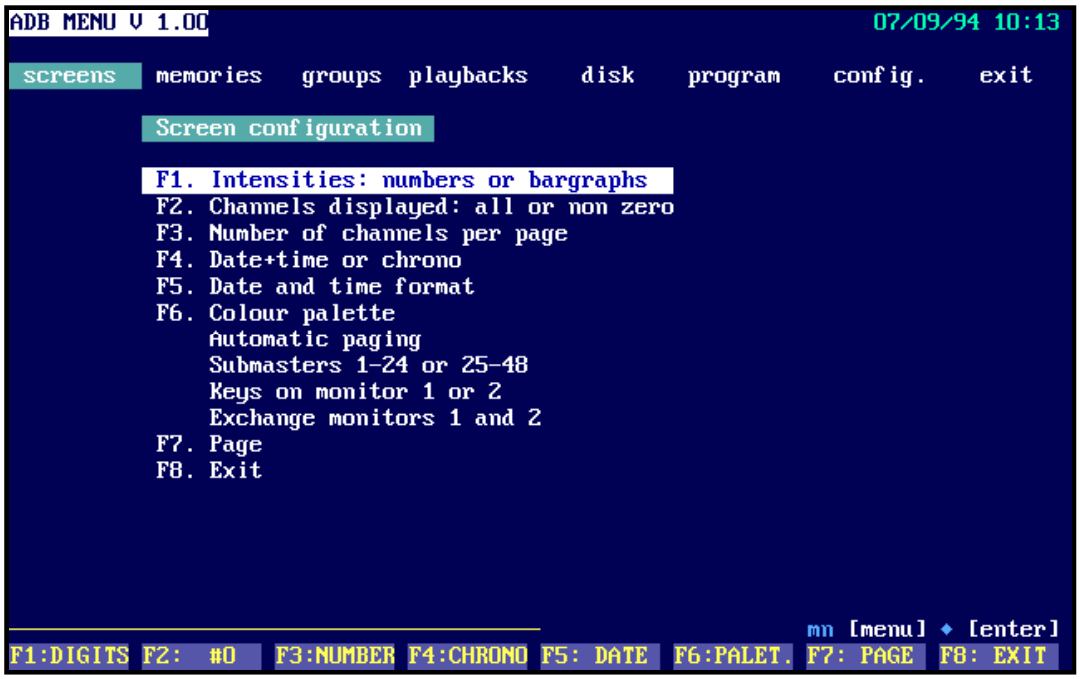
F6 EFFETS : Ouvre une seconde liste de fonctions en relation avec les effets
- F1 E.LISTE : Figera la liste des effets
- F2 C.LISTE : Figera la liste des chenillards
- F3 B.LISTE : Figera la liste des boucles de mémoires
- F7 COURANT : Affichera des informations sur l'effet sélectionné

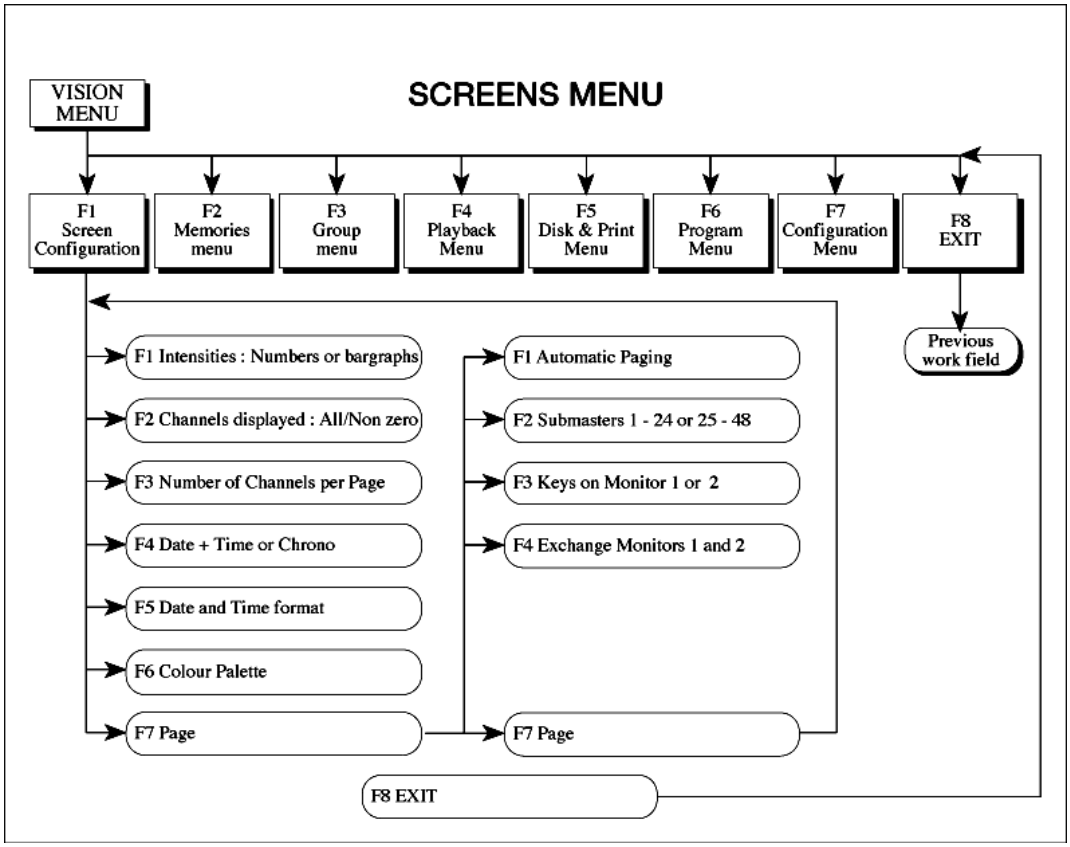
F7 AUTRES : Ouvre une seconde liste de fonctions
- F1 C.SCENE : Circuits sur scène: pour afficher les circuits actifs sur scène à la place des circuits avec une valeur différente de zéro
- F2 G.SCENE : Gradateurs sur scène: pour afficher les gradateurs actifs sur scène
- F3 ENTREE DMX : Pour afficher l'écran entrée DMX avant le patch
- F4 DMX 2 : Pour afficher l'écran entrée DMX après le patch
- F5 PATCH : Pour afficher le patch
- F6 REGISTRE : Pour afficher les informations générales sur tous les registres
- F7 PB 1-2 : Pour afficher le contenu des playbacks 1 et 2

F8 SORTIE : La fonction sortie permet de revenir au registre de travail précédent sans affecter la configuration des écrans

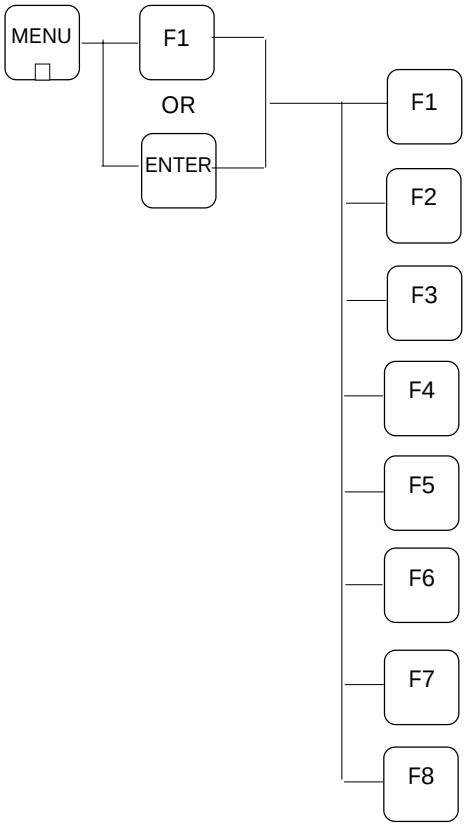
NOTE : Si les informations affichées sur un des moniteurs ne sont pas celles que vous souhaitiez, ou si vous désirez retrouver une configuration connue, poussez la touche du moniteur en question et poussez ensuite sur la touche F1 (défaut) afin de réinitialiser ce moniteur sur sa configuration par défaut.

Vous pouvez maintenant commencer à travailler dans le menu et tout d'abord dans la configuration des écrans. Premièrement, poussez sur la touche MENU. Le menu principal s'affiche sur le premier moniteur. Vous pouvez sélectionner une des options (sous-menu) en poussant sur la touche de fonction appropriée ou en déplaçant le curseur de sélection à l'aide des touches flèches et en poussant sur la touche ENTER pour confirmer. La même méthode s'applique à tous les sous-menus. Lorsqu'une option de configuration est disponible, une croix dans un carré indique que la sélection est active.


ADB MENU V 1.00
07/09/94 10:13
screens
memories
groups
playbacks
disk
program
config.
exit
Screen configuration
F1. Intensities: numbers or bargraphs
F2. Channels displayed: all or non zero
F3. Number of channels per page
F4. Date+time or chrono
F5. Date and time format
F6. Colour palette
Automatic paging
Submasters 1-24 or 25-48
Keys on monitor 1 or 2
Exchange monitors 1 and 2
F7. Page
F8. Exit
mn [menu] ◆ [enter]
F1:DIGITS F2: #0 F3:NUMBER F4:CHRONO F5: DATE F6:PALET. F7: PAGE F8: EXIT


SCREENS MENU
VISION MENU
F1 Screen Configuration
F2 Memories menu
F3 Group menu
F4 Playback Menu
F5 Disk & Print Menu
F6 Program Menu
F7 Configuration Menu
F8 EXIT
Previous work field
F1 Intensities : Numbers or bargraphs
F2 Channels displayed : All/Non zero
F3 Number of Channels per Page
F4 Date + Time or Chrono
F5 Date and Time format
F6 Colour Palette
F7 Page
F1 Automatic Paging
F2 Submasters 1 - 24 or 25 - 48
F3 Keys on Monitor 1 or 2
F4 Exchange Monitors 1 and 2
F7 Page
F8 EXIT

12.C MENU DE CONFIGURATION DES ECRANS



A partir du menu principal, poussez sur la touche F1 pour sélectionner le sous-menu de configuration des écrans. L'écran affiche maintenant les options suivantes:

F1 Intensités : nombres ou thermomètres

F2 Mode d'affichages des circuits: tous ou différents de 0

F3 Nombre de circuits par page

F4 Date et heure ou chrono

F5 Format d'affichages de la date et de l'heure

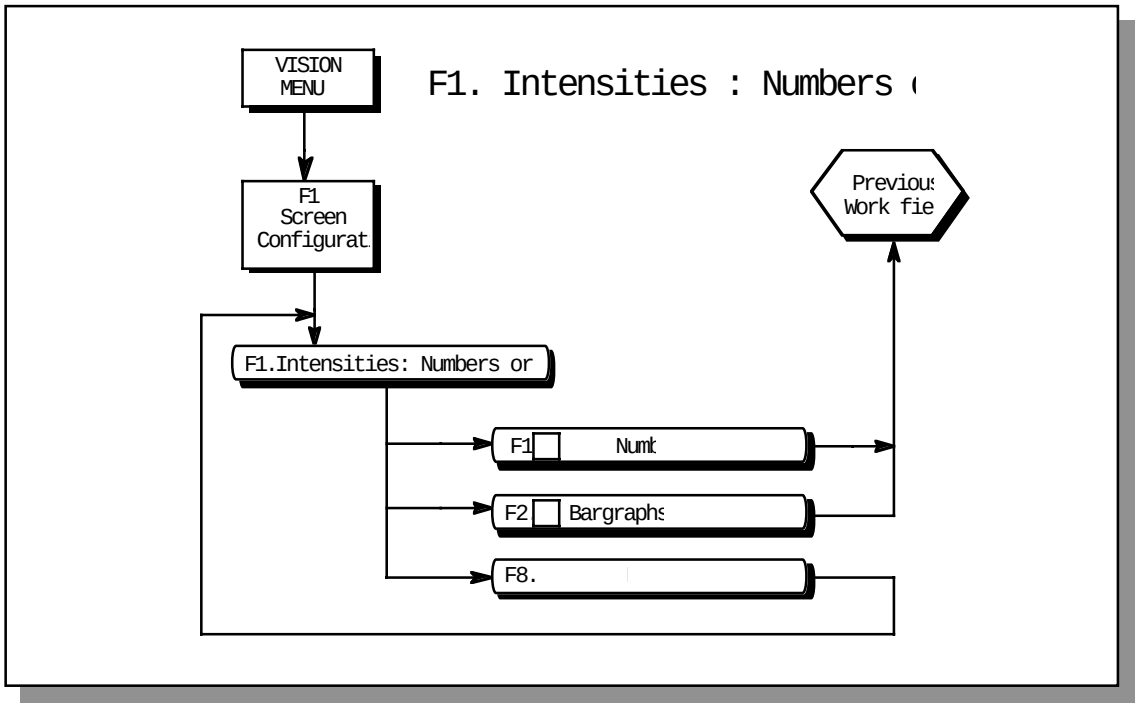
F6 Palette des couleurs - pagination automatique - registres 1 à 24 ou 25 à 48 - Touches sur le moniteur 1 ou 2 - intervertir le moniteur 1 et 2

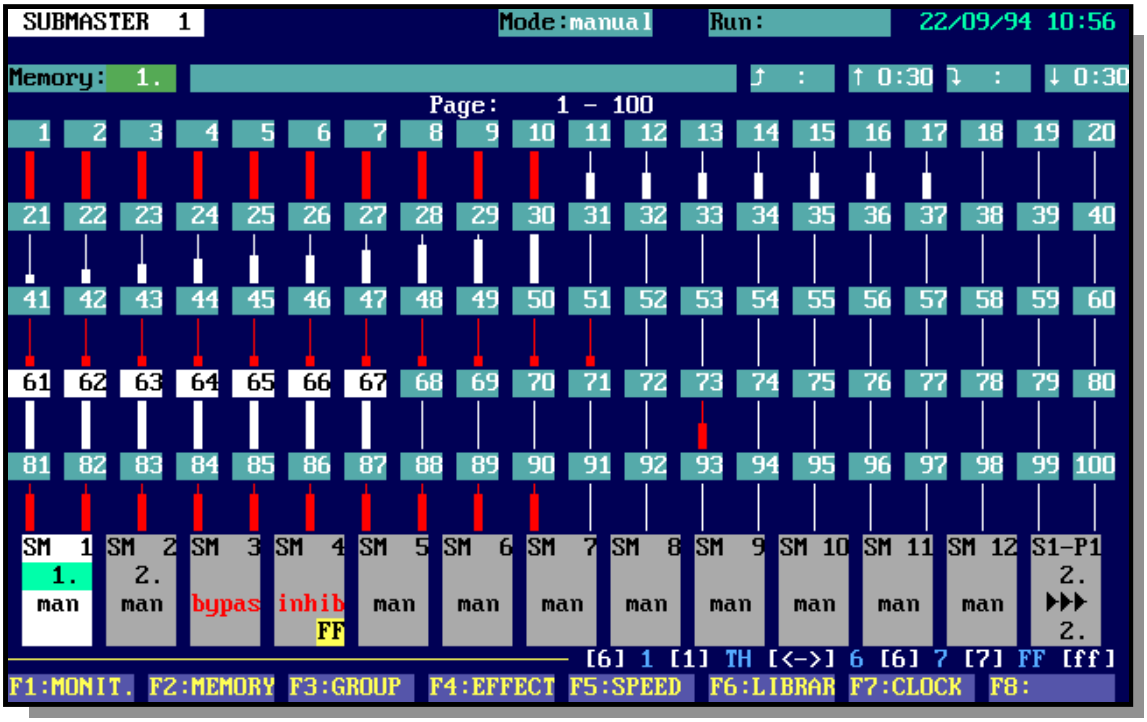
F7 Page

F8 Sortir

L'option F6 apparaît comme ayant plusieurs fonctions. Ceci est dû au fait qu'il n'y a que 8 touches de fonctions et que dès lors, en poussant sur la touche F7 (page) ou en déplaçant le curseur vers le bas, les options qui n'ont pas de touches de fonctions associées s'en verront attribuées une à partir de F1.
Ceci est typique de tous les sous-menus ayant plus de 6 options.

La touche de fonction F8 est toujours utilisée pour remonter dans l'arborescence du menu ou pour sortir du menu lorsque l'on est au niveau le plus haut


VISION MENU
F1. Intensities : Numbers
F1 Screen Configurat.
Previous Work fie
F1.Intensities: Numbers or
F1 Numb
F2 Bargraphs
F8.


SUBMASTER 1
Mode:manual
Run:
22/09/94 10:56
Memory: 1.
↑ 0:30
↓ 0:30
Page: 1 - 100
SM 1 1. man
SM 2 2. man
SM 3 bypas
SM 4 inhib FF
SM 5 man
SM 6 man
SM 7 man
SM 8 man
SM 9 man
SM 10 man
SM 11 man
SM 12 man
S1-P1 2. 2.
[6] 1 [1] TH [<->] 6 [6] 7 [7] FF [ff]
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:SPEED F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:

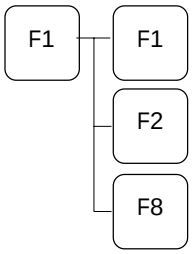
12.C.1 F1 Intensités: nombres ou thermomètres

Vous avez le choix entre deux types d'affichages:

- les intensités des circuits sont affichées à l'aide de deux caractères en pourcentage de 00 à FF (100%)
- les intensités des circuits sont affichées graphiquement à l'aide de thermomètres afin de permettre une visualisation globale d'une balance lumière

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F1 (intensités: nombres ou thermomètres).

Vous avez le choix entre:



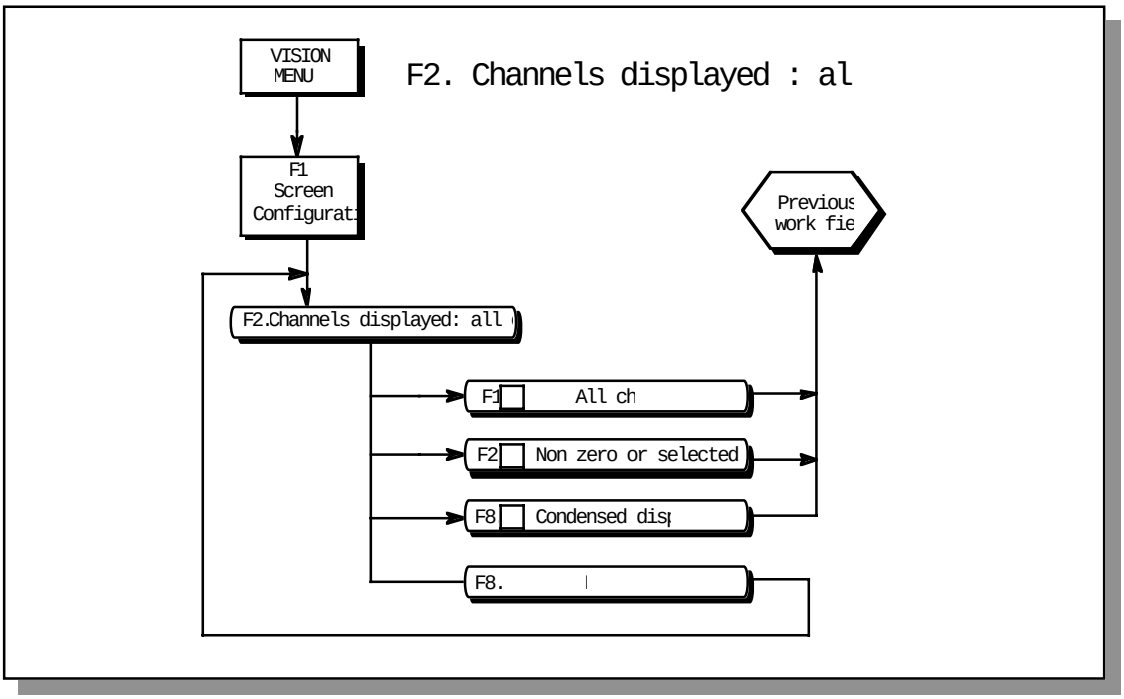
F1 Nombres

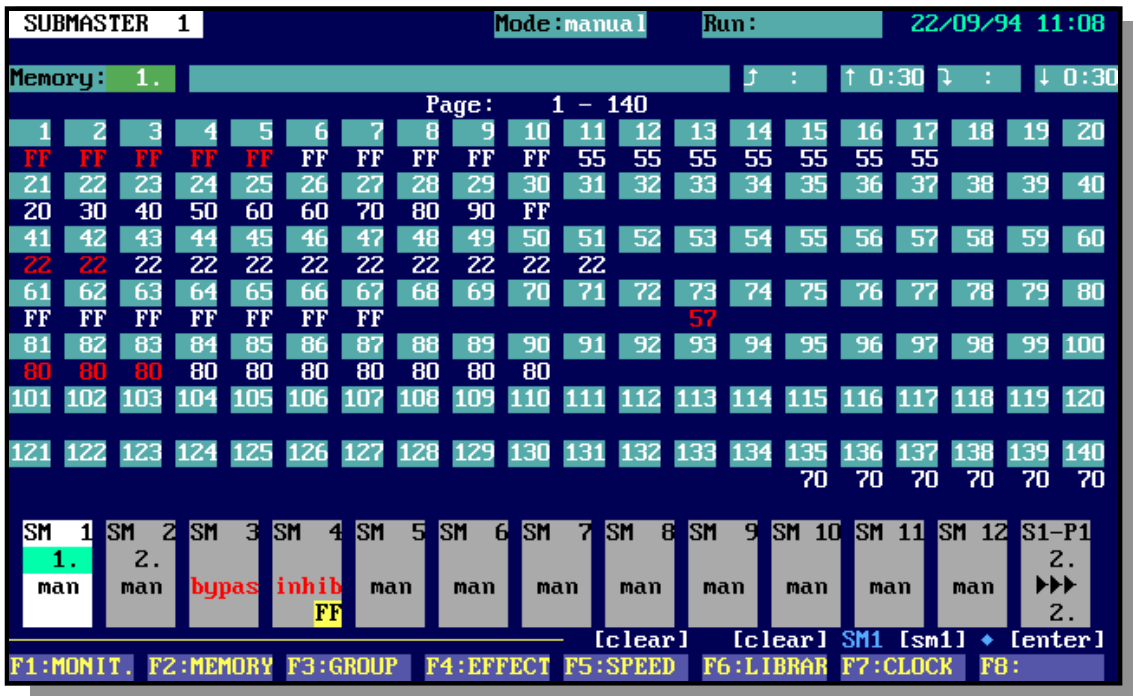
F2 Thermomètres

F8 Sortie

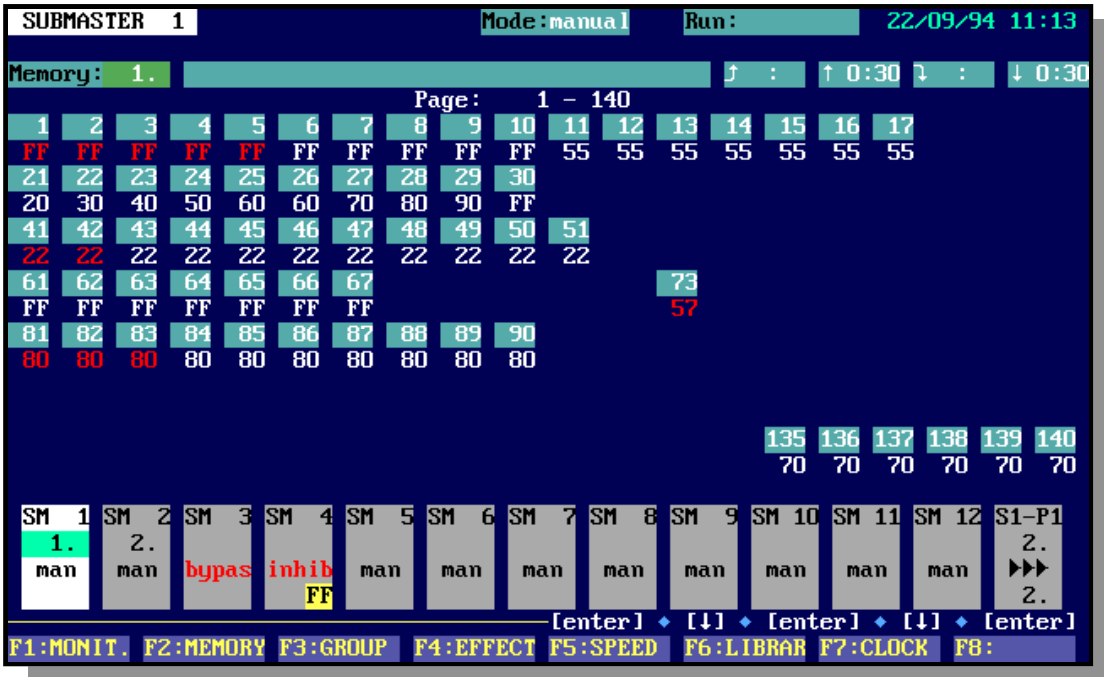
Le carré dans lequel se trouve la croix désigne la sélection active.

En poussant sur la touche F1 ou F2, la sélection est effectuée et le système sort automatiquement du menu.
La touche F8 permet de revenir au menu principal.
Pousser ensuite à nouveau sur la touche F8 permet de sortir du menu.

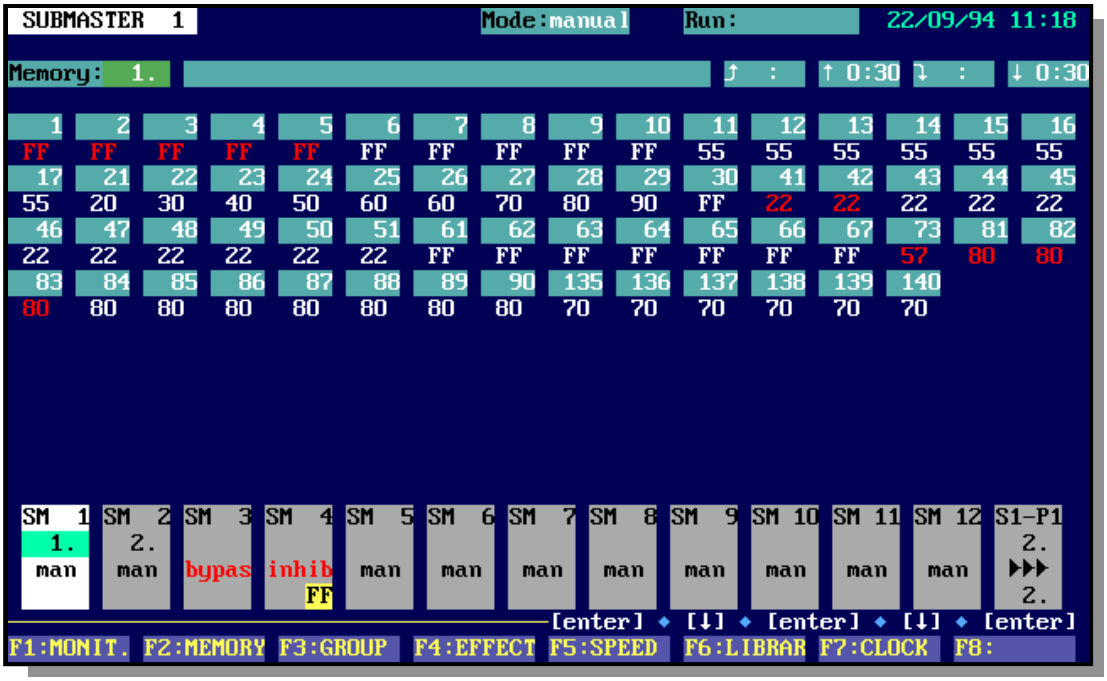




Tous les circuits


SUBMASTER 1
Mode:manual
Run:
22/09/94 11:13
Memory: 1.
↑ 0:30
↓ 0:30
Page: 1 - 140
SM 1 SM 2 SM 3 SM 4 SM 5 SM 6 SM 7 SM 8 SM 9 SM 10 SM 11 SM 12 S1-P1
1. 2. bypas inhib man man man man man man man man 2.
man man FF 2.
[enter] ◆ [↓] ◆ [enter] ◆ [↓] ◆ [enter]
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:SPEED F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:

Les circuits différents de zéro ou sélectionnés seulement


SUBMASTER 1
Mode:manual
Run:
22/09/94 11:18
Memory: 1.
↑ 0:30
↓ 0:30
SM 1 SM 2 SM 3 SM 4 SM 5 SM 6 SM 7 SM 8 SM 9 SM 10 SM 11 SM 12 S1-P1
1. 2. bypas inhib man man man man man man man man 2.
man man FF 2.
[enter] ◆ [↓] ◆ [enter] ◆ [↓] ◆ [enter]
F1:MONIT. F2:MEMORY F3:GROUP F4:EFFECT F5:SPEED F6:LIBRAR F7:CLOCK F8:

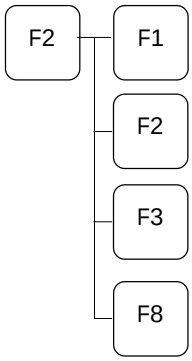
Affichage condensé

12.C.2 F2 Mode d'affichage des circuits: tous ou différents de zéro

Différents types d'affichage sont possibles:

- Tous les circuits (en fonction de la quantité de circuits par page comme expliqué dans le chapitre suivant) sont toujours affichés à la même place sur les écrans
- Seulement les circuits différents de zéro ou sélectionnés sont affichés. La position sur les écrans des circuits affichés est exactement la même que si tous les circuits étaient affichés.
- L'affichage condensé propose les circuits différents de zéro ou sélectionnés mais sans tenir compte de leur position sur l'écran pour former une liste continue classée par ordre numérique croissant. Dès lors, la position d'affichage d'un circuit peut changer en fonction de la sélection.

Vous avez le choix entre:



F1 Tous les circuits

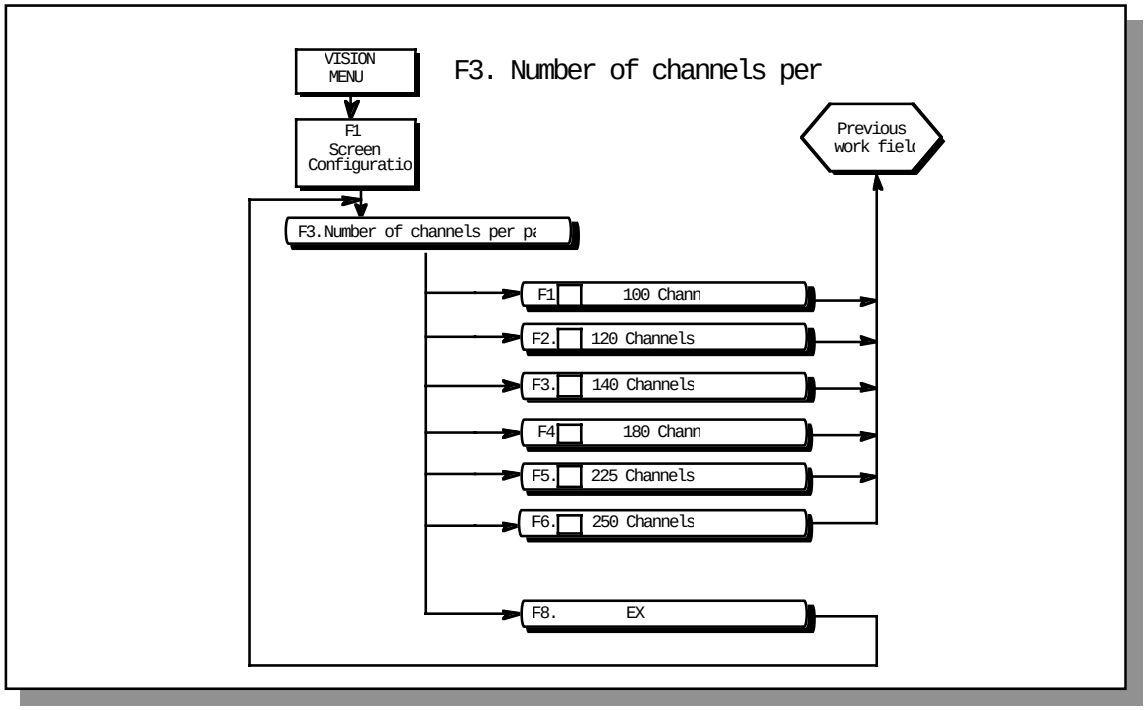
F2 Les circuits différents de zéro ou sélectionnés

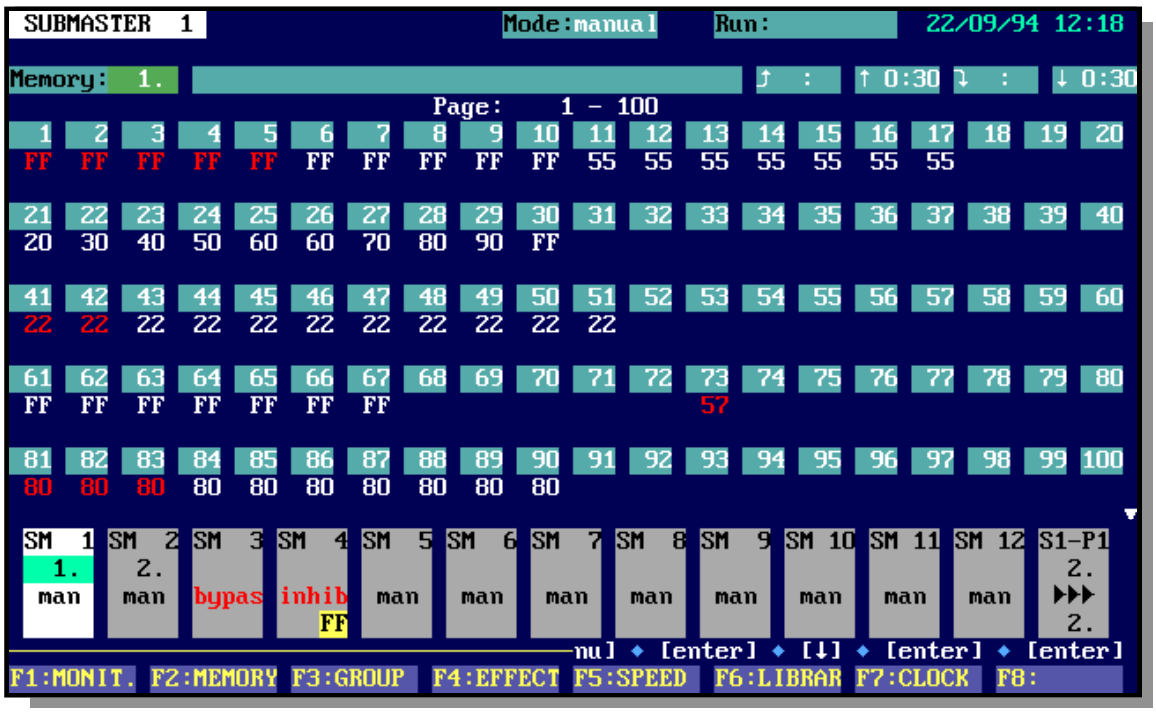
F3 Affichage condensé

F8 Sortie

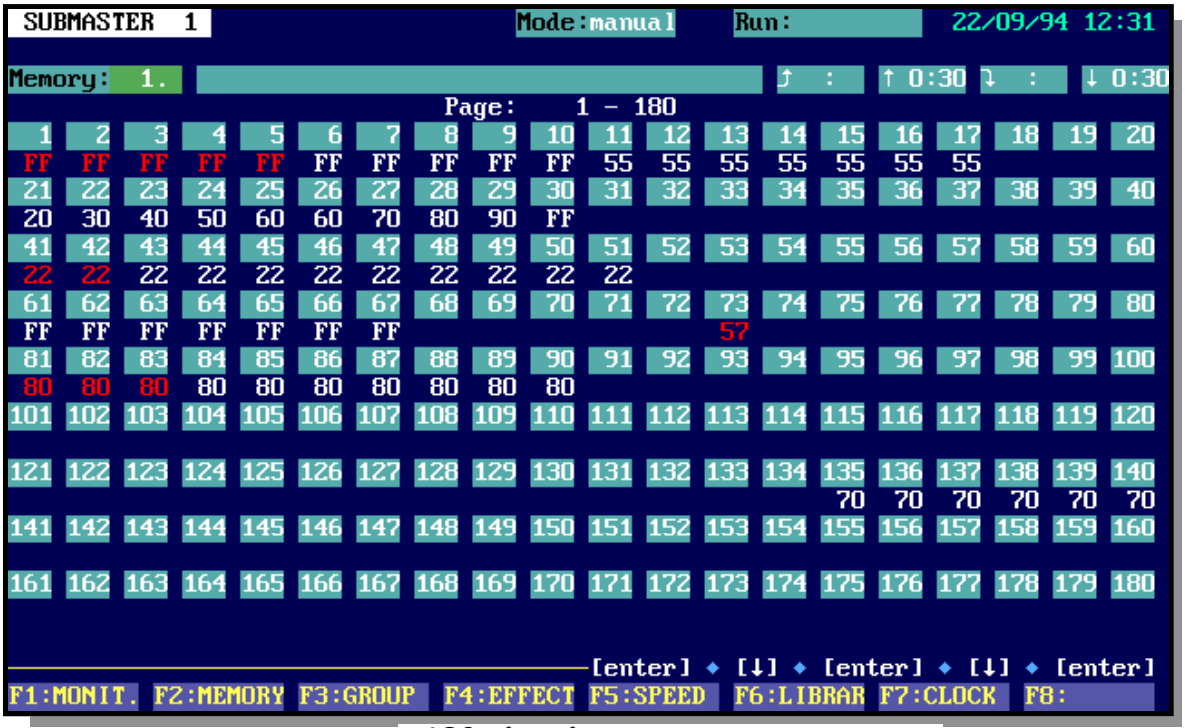
Le carré dans lequel se trouve la croix désigne la sélection active.

En poussant sur la touche F1, F2 ou F3, la sélection est effectuée et le système sort automatiquement du menu.
La touche F8 permet de revenir au menu principal.
Pousser ensuite à nouveau sur la touche F8 permet de sortir du menu.

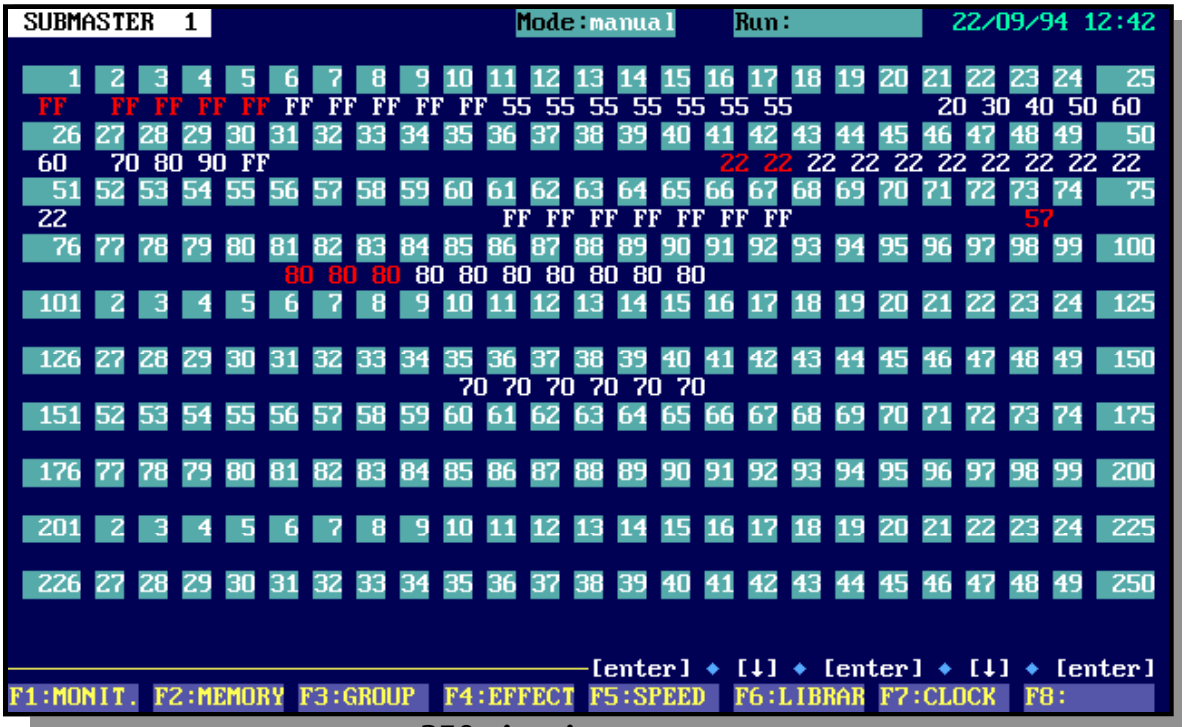




100 circuits par page e



180 circuits par page



250 circuits par page

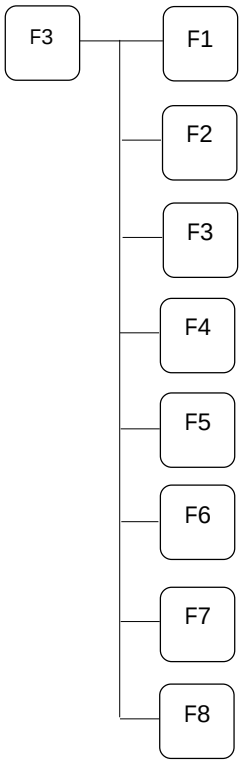
age

12.C.3 F3 Nombre de circuits par page

Le nombre de circuits affichés par page peut être sélectionné entre 100 et 250.
En sélectionnant le nombre de circuits, implicitement, on choisit également la quantité d'informations disponibles dans la mesure où au plus la quantité de circuits affichés est grande, au moins il y a de la place pour d'autres informations.
Suivez la table ci-dessous (qui est la même dans le menu) pour effectuer votre choix.

Lorsque plus de 200 circuits par page sont sélectionnés, seuls le premier et le dernier circuit de chaque ligne sont affichés en trois caractères en tant que références, les autres l'étant en deux -sauf en mode condensé. Ceci aide à la clarification des écrans où de grandes quantités d'informations sont affichées (référez-vous à la table ci-dessous).

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F3 (nombre de circuits par page), vous avez le choix entre:



F1 100 ccts, 1 ligne, 3 car., info, registres

F2 120 ccts, 1 ligne, 3 car., info, pas de registres

F3 140 ccts, 0 ligne, 3 car., info, registres

F4 180 ccts, 0 ligne, 3 car., info, pas de registres

F5 225 ccts, 0 ligne, 2 car., info, pas de registres

F6 250 ccts, 0 ligne, 2 car., pas d'info, pas de registres

F8 Sortie

En poussant sur les touches F1 à F6, la sélection est effectuée et le système sort automatiquement du menu.
F8 permet de retourner au menu précédent.

NOTES :

ccts	signifie le nombre de circuits affichés par page
ligne	signifie la ligne d'espace entre la ligne des intensités de circuits et la ligne suivante affichant les numéros de circuits
car.	signifie la quantité de caractères utilisés pour afficher les numéros de circuits
info	signifie la ligne d'informations en haut de l'écran (numéro de mémoire, titre, temps...)
registre	signifie l'affichage des pavés d'informations sur les registres

12.C.4 F4 Date et heure ou chrono

ll y a quatre horloges différentes disponibles dans le Vision.
La configuration par défaut propose l'affichage de l'horloge en temps réel sur les afficheurs et sur le premier moniteur.
Le deuxième moniteur propose le chronomètre.
Si vous sélectionnez une horloge différente, celle-ci sera disponible sur les afficheurs du Vision et sur le moniteur 1. Dans ce cas, la date et l'heure passent sur le moniteur 2.

12.C.4.1 Date et heure

Cette option sélectionne l'horloge en temps réel (date et heure) comme horloge principale (configuration par défaut).

12.C.4.2 Chrono

Chrono est une fonction chronomètre intégrée affichant les heures, minutes et secondes. Cette option fonctionne exactement comme un chronomètre conventionnel; le démarrage, l'arrêt et la remise à zéro se font à l'aide des touches de fonction. Le temps écoulé du chronomètre peut être importé dans les mémoires en poussant sur la touche F1 (chrono) après avoir pressé sur un des boutons de sélection de temps (up time, down time,...).

12.C.4.3 Chrono et transfert

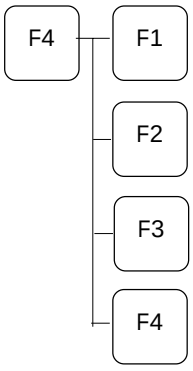
Option non implémentée.

12.C.4.4 Code temporel SMPTE

Le code temporel SMPTE est un signal d'horloge externe utilisé pour synchroniser le déclenchement d'événements dans Vision avec les périphériques externes.

Option non implémentée.

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F4 (date et heure ou chrono). Les choix suivants sont proposés:



F1 Date et heure

F2 Chronomètre

F3 Chronomètre et transfert

F4 Code temporel SMPTE

F8 Sortie

F1 à F4 sélectionnent l'horloge pour l'affichage sur Vision et sur le moniteur 1, mais ne démarrent pas le chronomètre. Les fonctions arrêt/démarrage/remise à zéro sont disponibles via la touche de fonction F7 dans tous les registres de travail.
F8 permet de retourner au menu précédent.

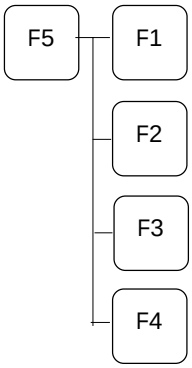
12.C.4.5 Accès direct aux fonctions d'horloge sans passer par le menu

Les fonctions d'horloge sont directement accessibles à tout moment sans passer par le menu. Par cette méthode, l'affichage de l'horloge ne se fera pas nécessairement sur le moniteur 1. Cela dépend de la configuration.

Pour accéder aux fonctions d'horloge sans passer par le menu:
Poussez sur la touche F7 (horloge).
Vous avez maintenant un accès direct aux fonctions chronomètre aux travers des touches F1 à F3.
Pour sélectionner l'horloge des transferts, poussez sur la touche F5.
Pour sélectionner le code temporel SMPTE, poussez sur la touche F6.
La sélection de l'une ou l'autre de ces deux options maintient disponible les fonctions chronomètre (F1 à F3) et F7 permet de revenir à l'affichage normal de l'horloge en temps réel (date et heure).
Par cette méthode, l'horloge disponible sur les afficheurs du Vision n'est pas modifiée.

12.C.5 F5 Format d'affichages de la date et de l'heure

Vous pouvez choisir le format d'affichages de l'heure et de la date afin de correspondre au format usuel de la langue.
A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F5 (format d'affichages de la date et de l'heure).



Les choix suivants vous sont offerts:

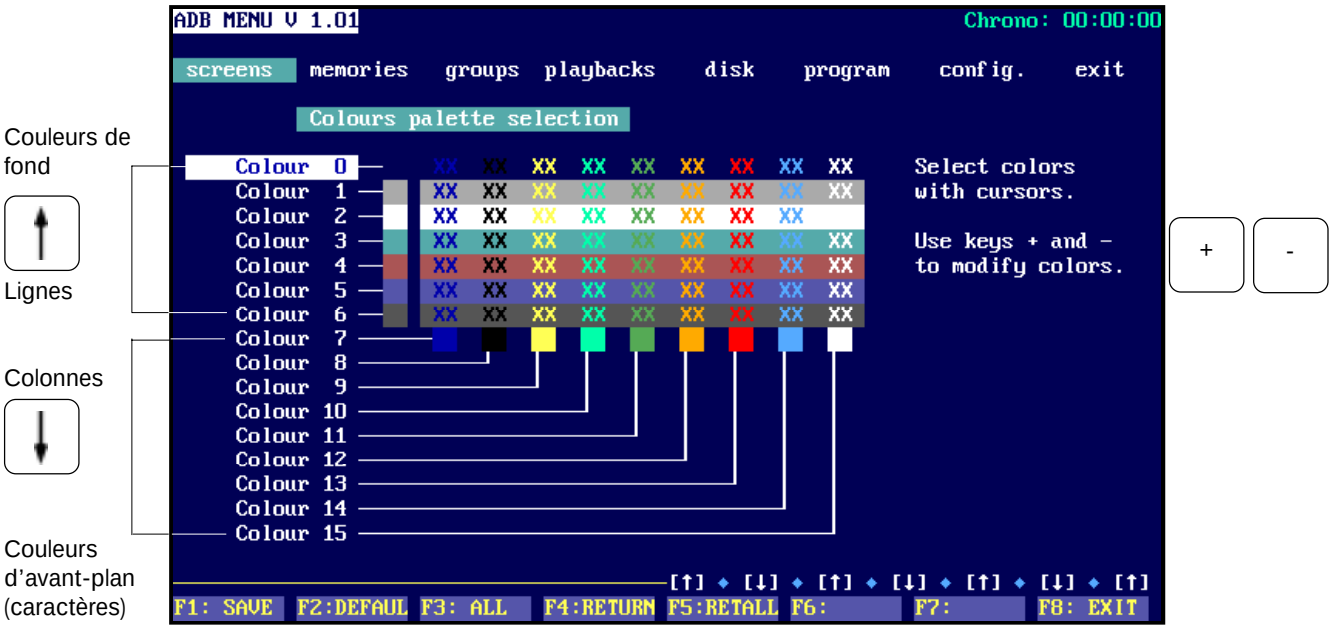
F1	Format :	JJ/MM/AA	HH:MM
F2	Format :	AA/MM/JJ	HH:MM
F3	Format :	HH:MM	JJ/MM/AA
F4	Format :	HH:MM	AA/MM/JJ

F8 Sortie

NOTES:

HH:MM	Heures:Minutes
JJ	Jour
MM	Mois
AA	Année

F1 à F4 effectuent la sélection et forcent le système à sortir du menu.
F8 permet de revenir au menu précédent.


Couleurs de fond
Lignes
Colonnes
Couleurs d'avant-plan (caractères)
ADB MENU V 1.01
Chrono: 00:00:00
screens
memories
groups
playbacks
disk
program
config.
exit
Colours palette selection
Colour 0
Colour 1
Colour 2
Colour 3
Colour 4
Colour 5
Colour 6
Colour 7
Colour 8
Colour 9
Colour 10
Colour 11
Colour 12
Colour 13
Colour 14
Colour 15
Select colors with cursors.
Use keys + and - to modify colors.
+
-
[↑] ◆ [↓] ◆ [↑] ◆ [↓] ◆ [↑] ◆ [↓] ◆ [↑]
F1: SAVE
F2:DEFAUL
F3: ALL
F4:RETURN
F5:RETALL
F6:
F7:
F8: EXIT

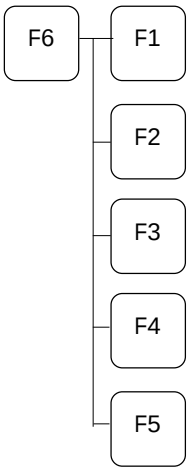
12.C.6 F6 Palette des couleurs

La palette des couleurs permet de personnaliser les couleurs d'affichages. Lorsque vous entrez dans le sous-menu des palettes de couleurs, une charte des couleurs est alors affichée. Les touches de fonction sont alors utilisées pour sauver les modifications ou pour retrouver la configuration précédente ou la configuration par défaut.
Les sept premières couleurs numérotées de 0 à 6 sont les couleurs de fond.
Les neuf couleurs suivantes numérotées de 7 à 15 sont les couleurs de texte.
Lorsque vous effectuez une modification des couleurs, vous pouvez voir immédiatement le résultat sur le second moniteur. De même, vous pouvez vérifier à l'aide de la charte des couleurs sur le premier moniteur si la couleur sélectionnée pour le texte est compatible avec la couleur de fond et vice-versa.
Chaque couleur peut être utilisée à des endroits différents dans le pupitre. Par exemple, si vous changez la couleur des numéros de circuits dans l'écran Scène, la même couleur est utilisée pour les circuits du Patch. Il est donc bon de vérifier la compatibilité des couleurs.

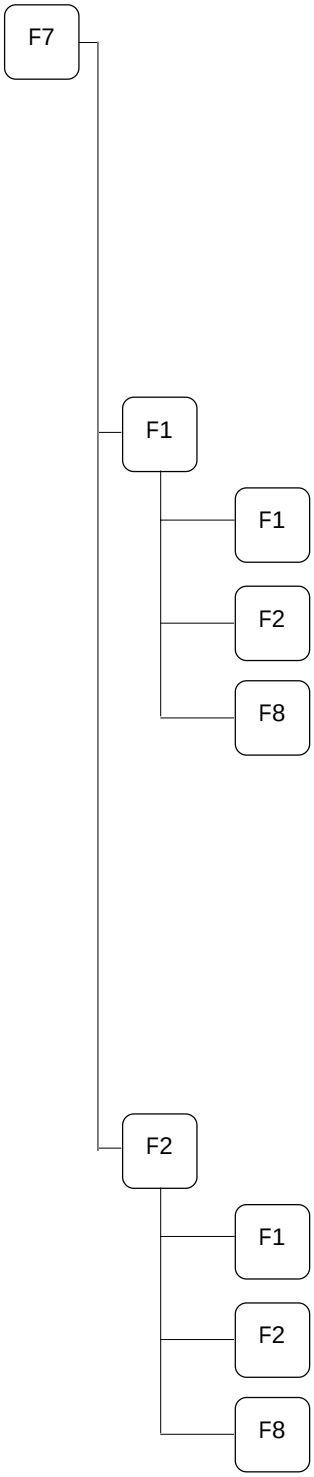
A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F6 (palette des couleurs).
Utilisez les touches de flèches vers le haut ou vers le bas pour déplacer le curseur de sélection de couleur.
Utilisez les touches + ou - sur le clavier circuits ou mémoires pour changer la couleur.

Il y a 64 couleurs différentes disponibles parmi lesquelles certaines sont relativement similaires. Sélectionnez d'abord la couleur 0 qui est la couleur de fond des écrans et modifiez-la si nécessaire avant de travailler sur les autres couleurs.

Utilisez, par exemple, la touche - jusqu'à l'obtention d'un fond noir.
Utilisez la touche + pour faire défiler toutes les couleurs disponibles et pour vous familiariser avec la façon dont travaille la palette.
Ne maintenez pas les touches + ou - enfoncées dans la mesure où il y a un léger retard entre la pression de la touche et le résultat (on peut entendre le disque dur accéder au fichier des couleurs) et vous risqueriez de perdre au passage l'affichage de certaines couleurs.
Maintenant que vous êtes familier avec la palette, vous pouvez créer votre propre configuration, mais n'oubliez pas de vérifier ensuite tous les écrans pour être sûr qu'aucune incompatibilité de couleurs n'a été programmée.
A partir du moment où la configuration est créée, utilisez les touches de fonctions suivantes pour la sauvegarder ou pour abandonner les modifications:



F1	SAUVE	Sauve la nouvelle configuration de couleur et sort du menu Palette
F2	DEFAUT	Force la couleur sélectionnée dans sa valeur par défaut (valeur d'usine)
F3	TOUTES	Force toutes les couleurs dans leur valeur par défaut respective (valeur d'usine)
F4	RETOUR	Force la couleur sélectionnée dans la valeur précédemment sauvegardée
F5	RET.TOUTES	Retourne toutes les couleurs dans leur valeur précédemment sauvegardée respective
F8	SORTIE	Sortie - Retour au menu précédent



12.C.7 F7 Page

Dans le sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F7 (page). Les options qui n'avaient pas de touche de fonction associée sont maintenant accessibles.

12.C.7.1 F1 Pagination automatique (non implémentée)

Lorsque vous sélectionnez un circuit dont le numéro est plus grand que le numéro du dernier circuit affiché sur la page (ou plus petit que le premier), il est nécessaire de tourner la page pour accéder à ce circuit. Vous pouvez le faire, manuellement, lorsque c'est nécessaire en utilisant les touches flèches vers le haut ou vers le bas, en fonction de la direction vers laquelle vous devez tourner la page.
Ou bien Vision peut exécuter cette manipulation automatiquement.

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F1 (pagination automatique). Les choix suivants vous sont offerts:

F1 Actif Active la pagination automatique

F2 Inactif Désactive la pagination automatique

F8 Sortie

F1 et F2 effectuent la sélection et sort du menu.
F8 retourne au menu précédent.

12.C.7.2 F2 Affichage des registres

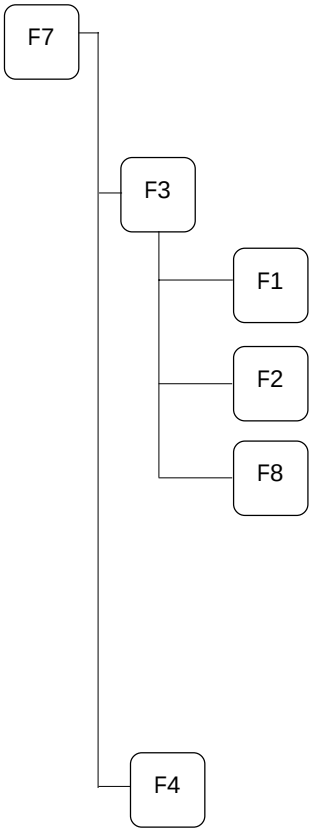
Si vous avez une configuration d'écrans qui autorise l'affichage des pavés d'informations des registres (nombre de circuits par page), seulement 24 registres peuvent être affichés à la fois, même si vous avez une extension de 24 autres registres (option). Dès lors, vous devez choisir quel groupe de 24 registres doit être affiché: le groupe du pupitre ou celui du module d'extension.
A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F2 (registres 1 à 24 ou 25 à 48).
Les choix suivants vous sont offerts:

F1 Affiche les registres 1 à 24

F2 Affiche les registres 25 à 48 (optionnel)

F8 Sortie

F1 et F2 effectuent la sélection et sort du menu.
F8 permet de revenir au menu précédent.



12.C.7.3 F3 Touches sur le moniteur 1 ou 2

Dans le bas du deuxième écran, deux lignes de texte permettent de faire défiler les dernières touches utilisées. Cette information peut être déplacée vers le premier moniteur, mais dans ce cas, seulement la moitié d'une ligne sera utilisée.

A partir du sous-menu de configuration des écrans, poussez sur la touche F3 (touches sur le moniteur 1 ou 2).
Les choix suivants vous sont offerts:

F1 Moniteur 1 Affiche le texte sur le premier moniteur et sort du menu

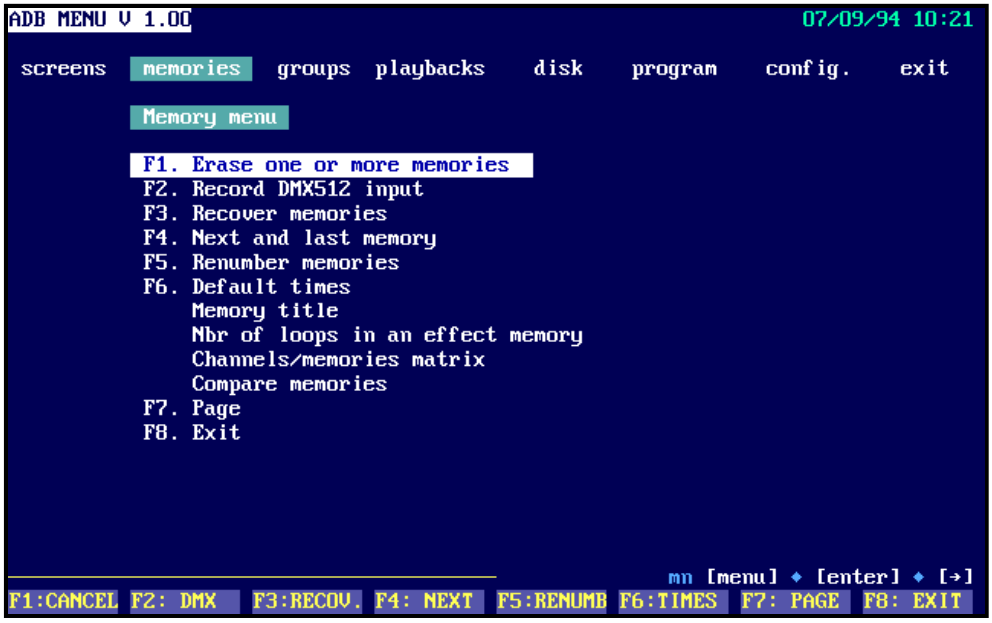
F2 Moniteur 2 Affiche le texte sur le second moniteur et sort du menu

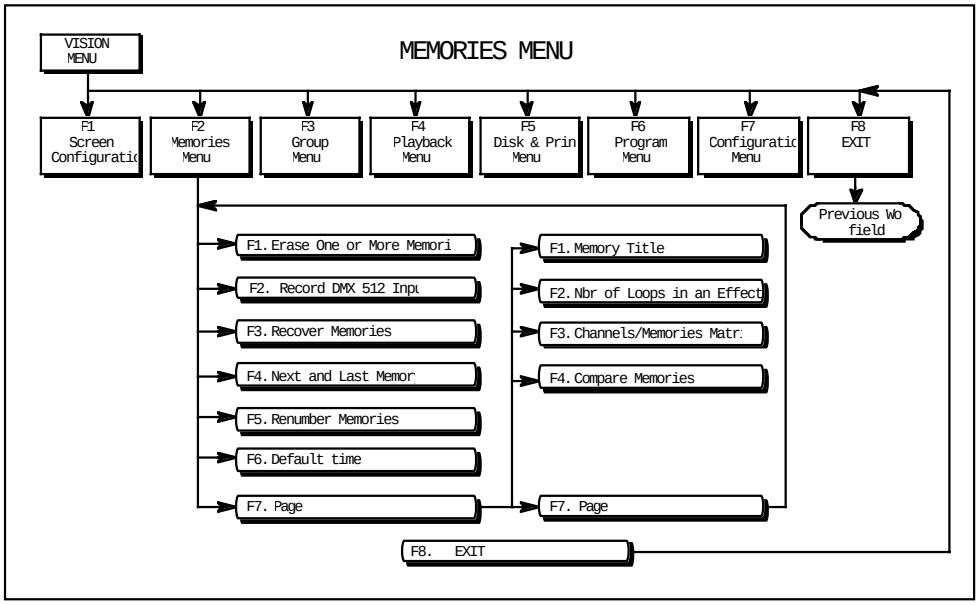
F8 Sortie

12.C.7.4 F4 Intervertir les moniteurs 1 et 2

Si vous souhaitez intervertir les moniteurs 1 et 2 sans devoir les déconnecter, poussez sur la touche F4.
La fonction est immédiatement exécutée et le système sort du menu.

Si vous souhaitez effectuer l'opération inverse, exécutez la même opération.

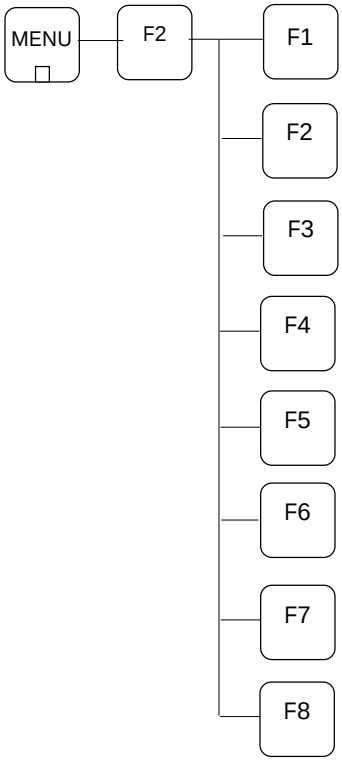

ADB MENU V 1.00
07/09/94 10:21
screens
memories
groups
playbacks
disk
program
config.
exit
Memory menu
F1. Erase one or more memories
F2. Record DMX512 input
F3. Recover memories
F4. Next and last memory
F5. Renumber memories
F6. Default times
Memory title
Nbr of loops in an effect memory
Channels/memories matrix
Compare memories
F7. Page
F8. Exit
mn [menu] ◆ [enter] ◆ [→]
F1:CANCEL F2: DMX F3:RECOV. F4: NEXT F5:RENUMB F6:TIMES F7: PAGE F8: EXIT


MEMORIES MENU
VISION MENU
F1 Screen Configuratio
F2 Memories Menu
F3 Group Menu
F4 Playback Menu
F5 Disk & Prin Menu
F6 Program Menu
F7 Configuratio Menu
F8 EXIT
Previous Wo field
F1. Erase One or More Memori
F2. Record DMX 512 Inpu
F3. Recover Memories
F4. Next and Last Memor
F5. Renumber Memories
F6. Default time
F7. Page
F1. Memory Title
F2. Nbr of Loops in an Effect
F3. Channels/Memories Matr:
F4. Compare Memories
F7. Page
F8. EXIT

12.D MENU DES MEMOIRES

A partir du menu principal, poussez sur la touche F2 pour accéder au sous-menu des mémoires.

Les options suivantes sont proposées:



F1 Effacer une ou plusieurs mémoires

F2 Enregistrer l'entrée DMX

F3 Récupérer des mémoires

F4 Mémoires suivante et précédente

F5 Renuméroter les mémoires

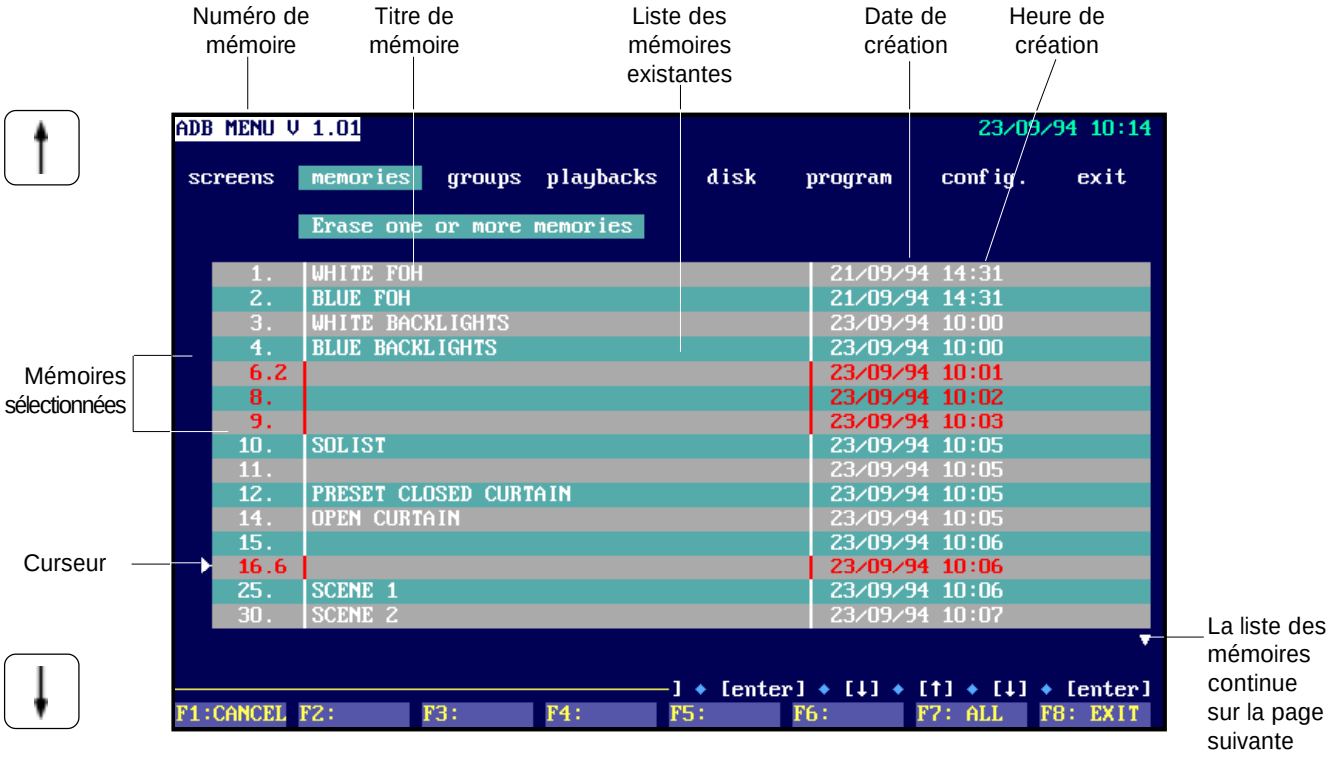
F6 Temps par défaut - Titrage de mémoires - Matriçage circuits/mémoires - Comparer deux mémoires - Effacer des effets, chenillards ou boucles de mémoires

F7 Page

F8 Sortie

L'option F6 apparaît comme ayant plusieurs fonctions. Ceci est dû au fait qu'il n'y a que 8 touches de fonctions et que dès lors, en poussant sur la touche F7 (page) ou en déplaçant le curseur vers le bas, les options qui n'ont pas de touches de fonctions associées s'en verront attribuées une à partir de F1.
Ceci est typique de tous les sous-menus ayant plus de 6 options.

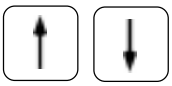
La touche de fonction F8 est toujours utilisée pour remonter dans l'arborescence du menu ou pour sortir du menu lorsque l'on est au niveau le plus haut


Numéro de mémoire
Titre de mémoire
Liste des mémoires existantes
Date de création
Heure de création
ADB MENU V 1.01
23/09/94 10:14
screens
memories
groups
playbacks
disk
program
config.
exit
Erase one or more memories
1. WHITE FOH 21/09/94 14:31
2. BLUE FOH 21/09/94 14:31
3. WHITE BACKLIGHTS 23/09/94 10:00
4. BLUE BACKLIGHTS 23/09/94 10:00
6.2 23/09/94 10:01
8. 23/09/94 10:02
9. 23/09/94 10:03
10. SOLIST 23/09/94 10:05
11. 23/09/94 10:05
12. PRESET CLOSED CURTAIN 23/09/94 10:05
14. OPEN CURTAIN 23/09/94 10:05
15. 23/09/94 10:06
16.6 23/09/94 10:06
25. SCENE 1 23/09/94 10:06
30. SCENE 2 23/09/94 10:07
] ◆ [enter] ◆ [↓] ◆ [↑] ◆ [↓] ◆ [enter]
F1:CANCEL F2: F3: F4: F5: F6: F7: ALL F8: EXIT
Mémoires sélectionnées
Curseur
La liste des mémoires continue sur la page suivante

12.D.1 F1 Effacer des mémoires

F1

A partir du sous-menu mémoires, poussez sur la touche F1 afin de faire apparaître sur le premier moniteur une variation de la liste des mémoires. Cette liste n'affiche pas les temps de la mémoire, ni le nombre de circuits, mais propose son titre pour aider à identifier clairement chaque mémoire.
Une flèche sur le côté gauche de l'écran pointe vers la 1ère mémoire et est utilisée comme curseur de pointage des mémoires.



Poussez sur les touches flèches vers le haut ou vers le bas pour amener le curseur à côté de la mémoire que vous souhaitez effacer.

ENTER

Poussez sur la touche ENTER pour sélectionner la mémoire dont les informations seront ensuite affichées en rouge. Le curseur passe ensuite automatiquement à la ligne suivante.

ENTER

Si une sélection est incorrecte, déplacez le curseur jusqu'à cette mémoire et poussez sur la touche ENTER de nouveau. Les informations de la mémoire seront affichées en blanc pour signaler qu'elle a bien été désélectionnée.

Vous avez maintenant le choix:

F1 — F1 Effacer — Efface les mémoires sélectionnées

F7 — F7 Toutes — Efface toutes les mémoires

F8 — F8 Sortie — Retourne au menu précédent en ignorant la sélection

En poussant sur F1 ou F7, un écran vous indique le nombre de mémoires qui vont être effacées et vous demande de confirmer.

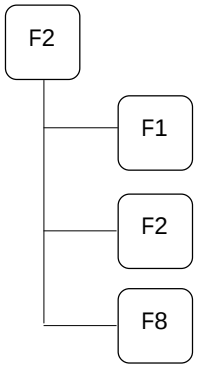
F1

- F1 — F1 Non — N'effectue pas l'effacement et retourne à la liste des mémoires tout en conservant la sélection
- F2 — F2 Oui — Efface les mémoires et sort du menu
- F8 — F8 Sortie — N'effectue pas l'effacement et retourne à la liste des mémoires tout en conservant la sélection

12.D.2 F2 Enregistrer l'entrée DMX

Cette fonction vous permet d'enregistrer l'intensité de circuits provenant d'un autre pupitre dans une mémoire.

A partir du sous-menu mémoire, poussez sur F2.



F1 Enregistrer en aveugle (après le patch, avant le potentiomètre virtuel et l'option de coupure du signal DMX entrant)

F2 Enregistrer ce qui est présent sur scène (après le patch et après le potentiomètre virtuel et l'option de coupure du signal DMX entrant)

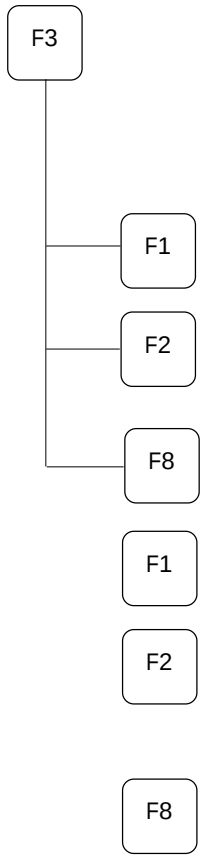
F8 Sortie

Avec les deux fonctions d'enregistrement, si la mémoire dans laquelle vous souhaitez enregistrer existe déjà, le système vous demande de confirmer.

12.D.3 F3 Récupérer des mémoires

De par l'utilisation d'un disque dur, il est possible de récupérer des mémoires effacées ou écrasées.

A partir du menu Mémoire, poussez sur F3 (récupération de mémoires).
Une liste de mémoires identique à la liste de l'option "effacer des mémoires" apparaît sur le premier moniteur. Cette liste propose toutes les mémoires susceptibles d'être récupérables, classées par ordre d'entrée dans la liste (la première mémoire de la liste est la dernière mémoire à avoir été effacée).
Déplacez le curseur le long de la liste et utilisez la touche ENTER pour effectuer une sélection de la même manière que dans l'option "effacer des mémoires".
Vous avez ensuite le choix:



F1 Récupérer Le système récupère la mémoire et la réinsère dans la liste des mémoires existantes

F2 Récupérer-renuméroter Ceci signifie que vous pouvez récupérer une ancienne mémoire et l'utiliser, ailleurs, dans la liste des mémoires avec un nouveau numéro. Ceci est utile si vous aviez déjà réutilisé le numéro de cette mémoire pour en créer une autre.

F8 Sortie

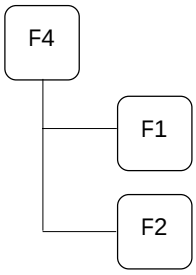
F1 récupérera immédiatement la mémoire sélectionnée

F2 présentera un écran de dialogue affichant le numéro de la mémoire à récupérer et demandant d'entrer le nouveau numéro
Lorsque vous aurez donné le nouveau numéro et poussé sur la touche ENTER, la mémoire sera récupérée avec toutes ses informations (ceci inclut les temps, titre,...) et sera insérée avec son nouveau numéro dans la liste des mémoires.

F8 Sortie

12.D.4 F4 Mémoires suivante et précédente

Cette fonction modifie la façon dont les boutons NEXT et LAST de la platine des claviers se comportent.



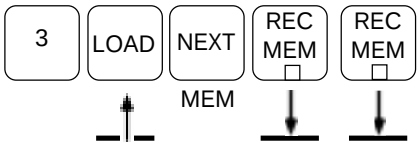
A partir du menu principal, poussez sur F4 (mémoires suivante et précédente).

F1 Seulement les mémoires existantes: sélectionnera la mémoire suivante ou précédente qui ont déjà été enregistrées, que ce soit une mémoire avec un numéro entier ou un point décimal.

F2 Seulement les mémoires non existantes: sélectionnera la mémoire suivante ou précédente qui n'ont pas encore été enregistrées. Seuls les numéros entiers sont sélectionnés.

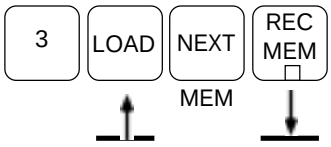
Ex. Liste de mémoires existantes: 1, 2, 3, 10, 20, 30

F1 Seulement les mémoires existantes



Mémoire 3 copiée dans la mémoire 10

F2 Seulement les mémoires non existantes



Mémoire 3 copiée dans la mémoire 4

12.D.5 F5 Renuméroter les mémoires

F5

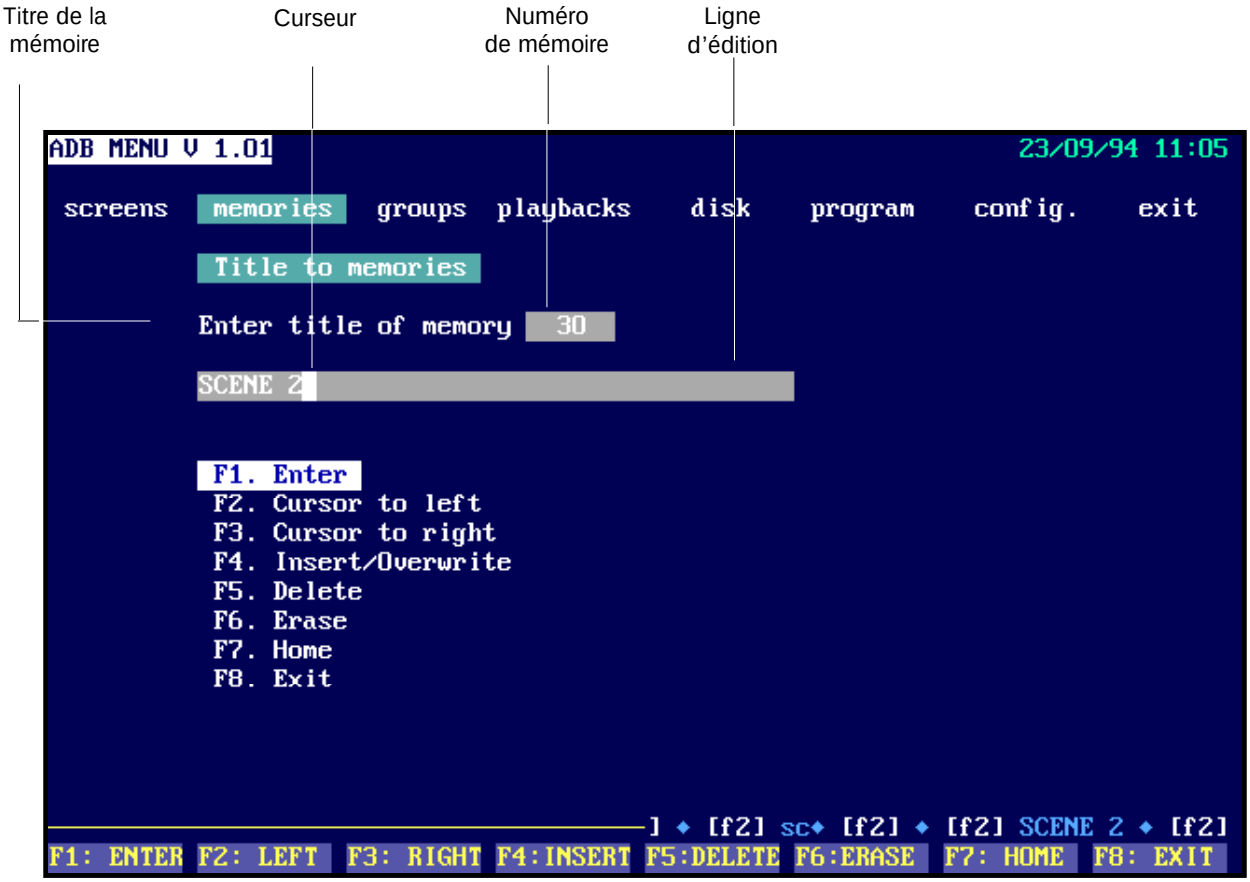
Option non implémentée

12.D.6 F6 Temps par défaut

Les temps de transfert par défaut définis en usine sont de 5 secondes, tandis que les temps d'attente sont de 0 seconde.
Vous pouvez définir vos propres temps par défaut (les temps que Vision utilisera si aucun temps n'a été enregistré dans la mémoire).
Vous pouvez utiliser n'importe quel temps entre 0 et 49 minutes 59 secondes.
Les 4 temps sont programmables séparément.

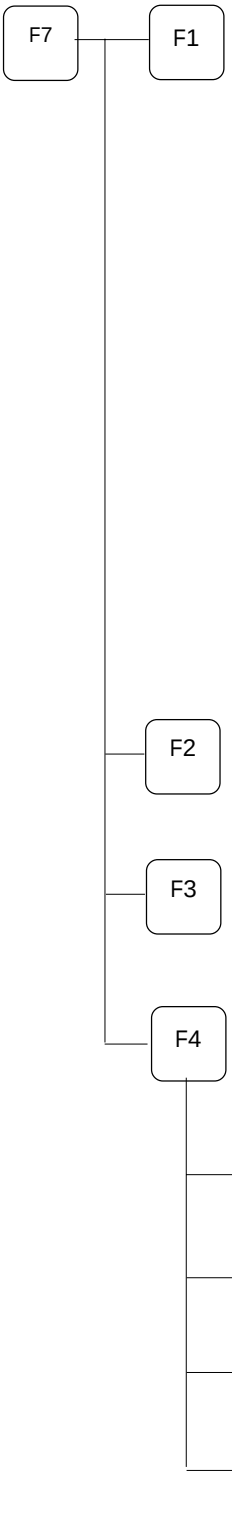
F6

A partir du menu Mémoire, poussez sur F6 (temps par défaut)
Utilisez les flèches pour sélectionner le temps et entrez la nouvelle valeur par défaut
Poussez sur F1 (Enter) pour confirmer ou F8 (Exit) pour ignorer les changements et sortir


Titre de la mémoire
Curseur
Numéro de mémoire
Ligne d'édition
ADB MENU V 1.01
23/09/94 11:05
screens
memories
groups
playbacks
disk
program
config.
exit
Title to memories
Enter title of memory
30
SCENE 2
F1. Enter
F2. Cursor to left
F3. Cursor to right
F4. Insert/Overwrite
F5. Delete
F6. Erase
F7. Home
F8. Exit
] ◆ [f2] sc◆ [f2] ◆ [f2] SCENE 2 ◆ [f2]
F1: ENTER F2: LEFT F3: RIGHT F4:INSERT F5:DELETE F6:ERASE F7: HOME F8: EXIT

12.D.7 F7 Page

A partir du menu Mémoire, poussez F7 (Page).
Les fonctions précédemment inaccessibles se voient maintenant attribuer une touche de fonction.



12.D.7.1 F1 Titrage des mémoires

- Poussez sur F1 pour entrer dans la fonction Titrage des mémoires.
- Entrez le numéro de mémoire (si une mémoire a déjà été sélectionnée, ce numéro sera automatiquement proposé).
- Poussez sur F1 ou Enter.
- Une ligne d'édition apparaît dans laquelle vous pouvez taper jusqu'à 40 caractères de texte en utilisant le clavier Alpha numérique ou les touches de sélection de registre du Vision.
- Les touches de fonction du Vision sont également utilisées comme touches de fonctions d'édition de texte.
- Lorsque le texte est correct, poussez sur F1 ou Enter pour revenir au menu Mémoires.
- Répétez le processus pour toutes les mémoires auxquelles vous désirez attribuer un titre.

NOTES : Lorsque l'on doit donner un titre à beaucoup de mémoires, il est plus facile de le faire à partir du clavier numérique, mais il s'agit dans ce cas, de faire précéder les numéros de mémoires des lettres ME afin d'indiquer à Vision que c'est une mémoire et non un circuit qui doit être sélectionnée.

Lorsque vous travaillerez dans le menu des groupes, vous verrez que l'on peut attribuer aux groupes un titre de la même manière, mais que dans ce cas, le préfixe n'est pas requis.

12.D.7.2 F2 Matriçage circuits/mémoires

Option non implémentée

12.D.7.3 F3 Comparer des mémoires

Option non implémentée

12.D.7.4 F4 Effacer des effets, chenillards ou boucles

Cette section autorise l'effacement d'effets, de chenillards ou de boucles précédemment créés.
A partir du menu Mémoires, poussez sur F4 (Effacer des effets, chenillards ou boucles).
Vous avez le choix :

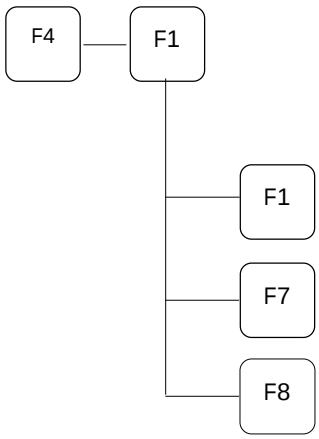
F1 Effacer un ou plusieurs effets

F2 Effacer un ou plusieurs chenillards

F3 Effacer une ou plusieurs boucles

F8 Sortir

12.D.7.4.1 Effacement d'effets



A partir du menu d'effacement, poussez sur F1
Vous verrez une liste avec les numéros d'effets existants et le nombre de pas associé à chaque effet comme références
Trois flèches en dessous de l'effet indique la position du curseur
Déplacez le curseur jusqu'à l'effet requis et poussez sur Enter pour le sélectionner
Il sera dès lors affiché en vidéo inverse

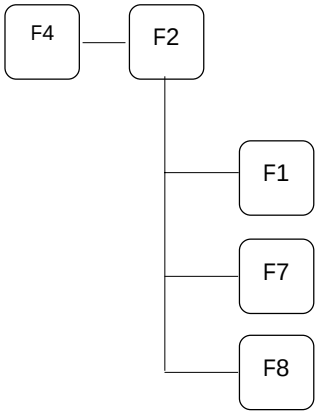
F1 Effacement des effets sélectionnés

F7 Effacement de tous les effets

F8 Retour au menu Mémoires

La pression de la touche F1 ou F7 affiche la quantité d'effets qui vont être effacés et demande de confirmer : F1: Non, F2: Oui.
F2 effectue l'opération et retourne au menu principal.

12.D.7.4.2 Effacement de chenillards



A partir du menu d'effacement, poussez sur F2
Vous verrez une liste avec les numéros de chenillards existants et le nombre de pas associé à chaque chenillard comme références
Trois flèches en dessous de l'effet indique la position du curseur
Déplacez le curseur jusqu'au chenillard requis et poussez sur Enter pour le sélectionner
Il sera dès lors affiché en vidéo inverse

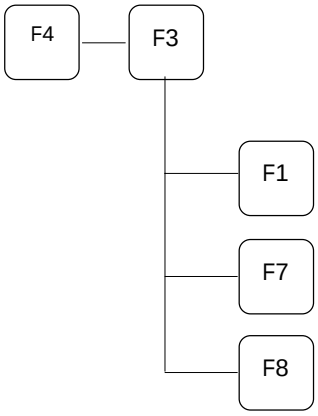
F1 Effacement des chenillards sélectionnés

F7 Effacement de tous les chenillards

F8 Retour au menu Mémoires

La pression de la touche F1 ou F7 affiche la quantité de chenillards qui vont être effacés et demande de confirmer : F1: Non, F2: Oui.
F2 effectue l'opération et retourne au menu principal.

12.D.7.4.3 Effacement de boucles



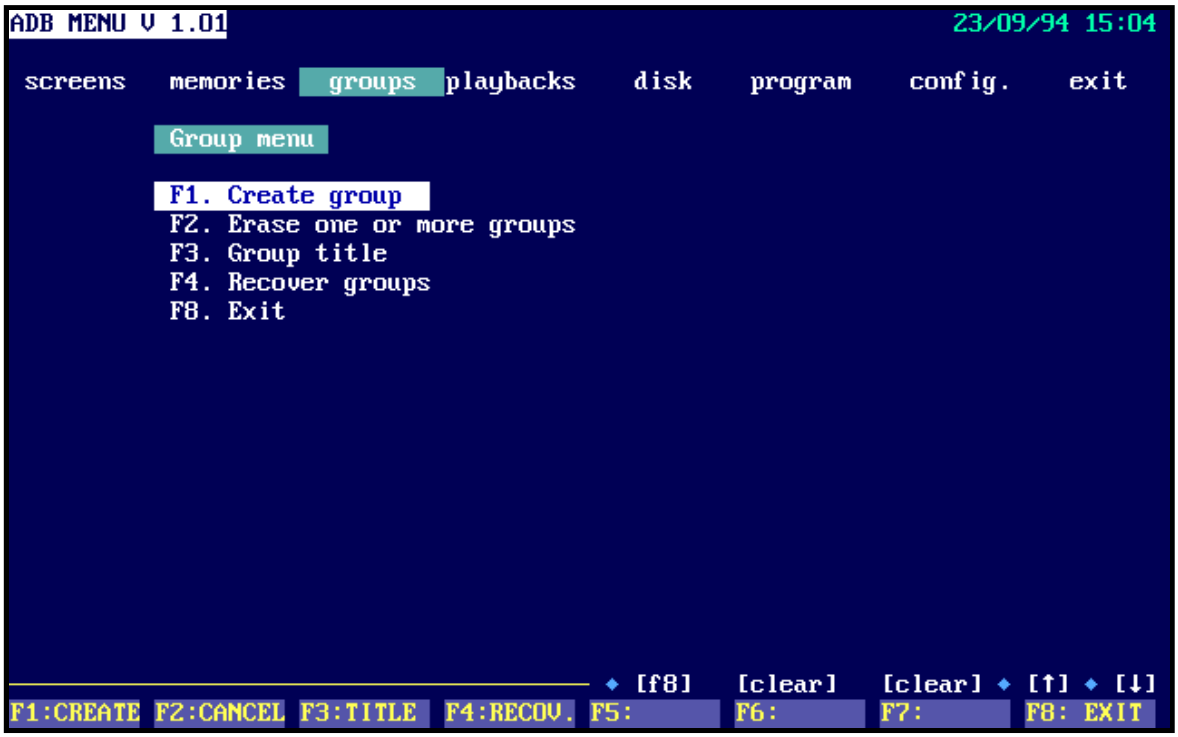
A partir du menu d'effacement, poussez sur F3
Vous verrez une liste avec les numéros de boucles existantes et le nombre de pas associé à chaque boucle comme références
Trois flèches en dessous de l'effet indique la position du curseur
Déplacez le curseur jusqu'à la boucle requise et poussez sur Enter pour la sélectionner
Elle sera dès lors affichée en vidéo inverse

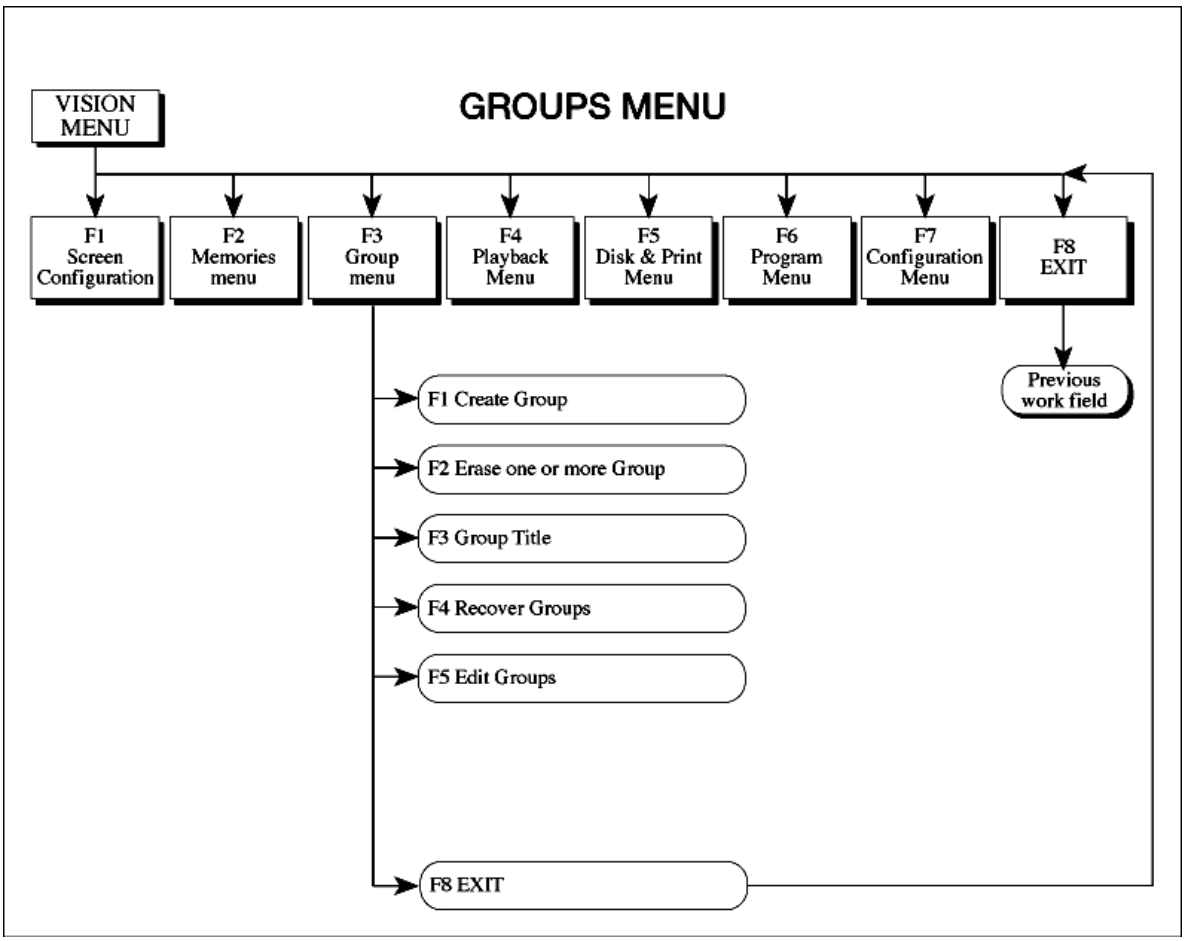
F1 Effacement des boucles sélectionnées

F7 Effacement de toutes les boucles

F8 Retour au menu Mémoires

La pression de la touche F1 ou F7 affiche la quantité de boucles qui vont être effacées et demande de confirmer : F1: Non, F2: Oui.
F2 effectue l'opération et retourne au menu principal.


ADB MENU V 1.01
23/09/94 15:04
screens
memories
groups
playbacks
disk
program
config.
exit
Group menu
F1. Create group
F2. Erase one or more groups
F3. Group title
F4. Recover groups
F8. Exit
◆ [f8] [clear] [clear] ◆ [↑] ◆ [↓]
F1:CREATE
F2:CANCEL
F3:TITLE
F4:RECOV.
F5:
F6:
F7:
F8: EXIT


GROUPS MENU
VISION MENU
F1 Screen Configuration
F2 Memories menu
F3 Group menu
F4 Playback Menu
F5 Disk & Print Menu
F6 Program Menu
F7 Configuration Menu
F8 EXIT
Previous work field
F1 Create Group
F2 Erase one or more Group
F3 Group Title
F4 Recover Groups
F5 Edit Groups
F8 EXIT

12.E Menu des groupes

F3

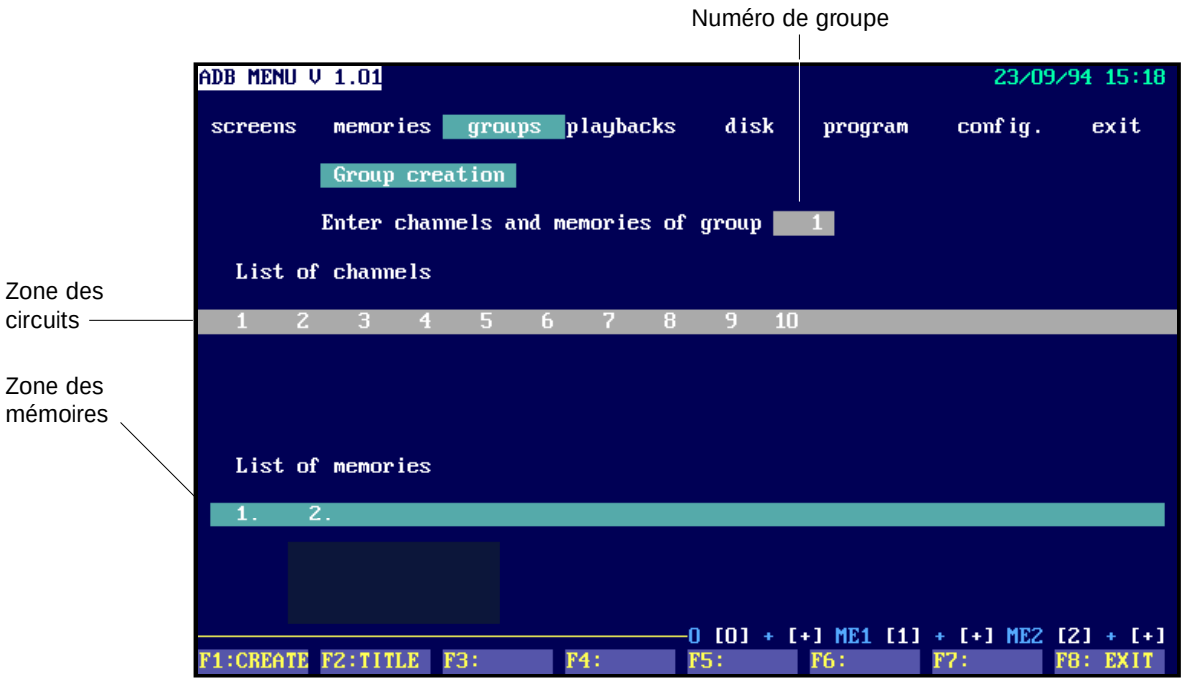
A partir du menu principal, poussez sur F3 pour sélectionner le menu des groupes.
Un sous-menu standard apparaît sur le moniteur 1 tandis que la liste des groupes est affichée sur le deuxième moniteur.
La plupart des fonctions agissent de la même manière que dans le menu des mémoires.
Veuillez vous référer à cette section si vous désirez de plus amples renseignements.
Mais comme pour les autres menus, suivez les indications affichées sur les écrans.

F1

12.E.1 F1 Créer un groupe

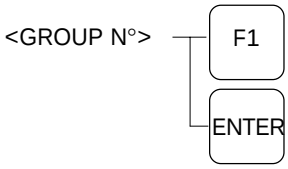
A partir du sous-menu groupe, poussez sur F1 (Créer un groupe).
Entrez un numéro de groupe. Si vous travaillez à partir du clavier Alpha numérique, le préfixe n'est pas nécessaire.
Si vous entrez le numéro d'un groupe existant, il vous sera demandé de confirmer.
Lorsqu'un numéro de groupe a été entré, deux nouveaux écrans sont proposés.
L'écran 1 vous demande d'entrer la liste de circuits et/ou de mémoires qui constitueront le groupe. Le milieu supérieur de l'écran affiche la liste de circuits, tandis que le milieu inférieur de l'écran affiche la liste des mémoires.
L'écran 2 affiche des listes similaires qui sont, cette fois-ci, accompagnées du nombre total de circuits ou mémoires présents dans les listes.

Les numéros de circuits ou de mémoires peuvent être combinés, mais un + doit être introduit entre chaque numéro afin d'additionner la sélection suivante et non de remplacer l'ancienne par la nouvelle.
Terminez la sélection par un + final ou par la touche Enter.

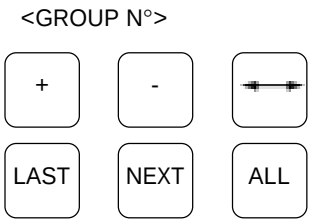

Numéro de groupe
ADB MENU V 1.01
23/09/94 15:18
screens memories groups playbacks disk program config. exit
Group creation
Enter channels and memories of group 1
List of channels
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
List of memories
1. 2.
0 [0] + [+] ME1 [1] + [+] ME2 [2] + [+]
F1:CREATE F2:TITLE F3: F4: F5: F6: F7: F8: EXIT
Zone des circuits
Zone des mémoires

Création

Après avoir poussé sur la touche F1, le système vous demande d'entrer le numéro de groupes que vous désirez créer.



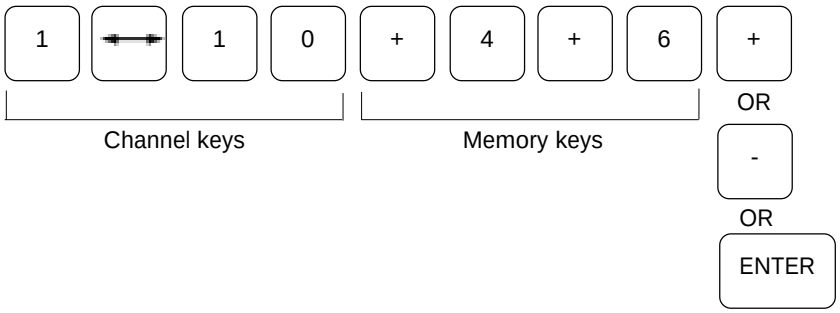
Poussez sur F1 ou Enter pour confirmer. Deux zones distinctes sur l'écran permettent de visualiser la liste des circuits et/ou la liste des mémoires sélectionnés pour créer le groupe.



- La liste des circuits est créée à l'aide des touches +, -, <->, Next et Last sur le clavier circuits.
- La liste des mémoires est créée à l'aide des touches +, -, <->, Next et Last sur le clavier mémoires.
- La sélection est terminée à l'aide des touches +, - ou Enter.

- Lors de la création d'un groupe, vous pouvez sélectionner des circuits et des mémoires en même temps.

Exemple : Groupe 1 = circuits 1 à 10 + mémoires 4 et 6



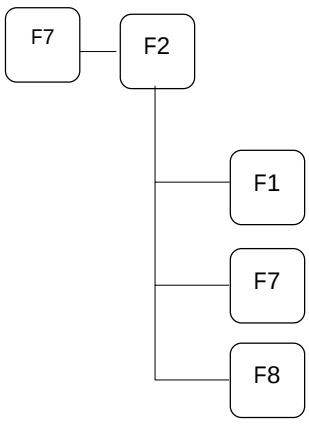
Lorsque la liste est complète :

F1 crée le groupe et renvoie au menu groupes où il est dès lors possible de créer d'autres groupes.

F2 envoie directement dans la fonction "Titrage de groupes" telle que définie plus loin.

12.E.2 F2 Effacement de groupes

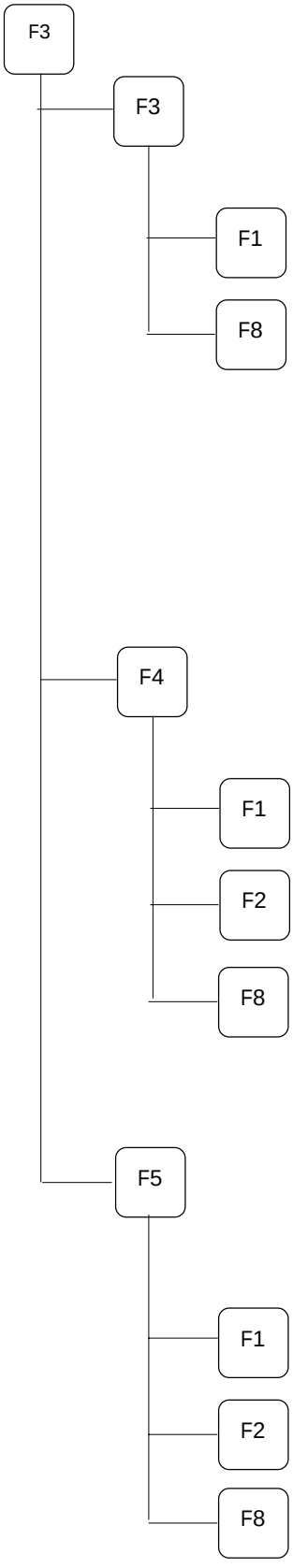
A partir du sous-menu groupes, poussez sur F2 (Effacement de groupes).
La liste des groupes ainsi qu'un curseur à gauche de l'écran apparaît sur le premier moniteur.
La procédure est la même que pour effacer les mémoires.
Déplacez le curseur jusqu'au groupe requis et poussez sur Enter.



F1 efface les groupes sélectionnés

F7 efface tous les groupes

F8 retourne au menu



12.E.3 F3 Titrage de groupes

A partir du sous-menu groupes, poussez sur F3 (Titrage de groupes).
La procédure est la même que pour le titrage des mémoires.

- Entrez le numéro de groupe.
- Entrez le texte.

F1 pour confirmer

F8 pour sortir

Fx pour les autres fonctions d'éditions

Lorsque vous entrez un numéro de groupe à partir du clavier Alpha numérique, il n'est pas nécessaire de taper un préfixe.

12.E.4 F4 Récupérer des groupes

A partir du sous-menu groupes, poussez sur F4 (Récupérer des groupes).
La liste des groupes apparaît et la procédure est la même que pour la récupération des mémoires.
Déplacez le curseur jusqu'au numéro de groupe requis et poussez sur Enter.

F1 récupère les groupes

F2 récupère et renumérote les groupes

F8 sort du menu de récupération des groupes

12.E.5 F5 Editer un groupe

A partir du sous-menu groupes, poussez sur F5 (Editer un groupe).
Entrez le numéro de groupe.
L'écran qui apparaît ensuite est le même que celui de la création de groupes sauf qu'il contient déjà des informations. Effectuez vos corrections et confirmez de la manière usuelle. Si vous désirez ajouter ou retirer des circuits, faites précéder la sélection d'un + ou -.

F1 création du groupe

F2 envoie directement vers l'option Titrage de groupe

F8 sortir

12.F Menu des transferts

F4

A partir du menu principal, poussez sur F4 afin de sélectionner le sous-menu Transfert. La liste des mémoires apparaîtra sur le deuxième moniteur et le sous-menu Transfert sur le premier, sur lequel est affiché :

F1 Créer ou effacer des liens
F2 Chaîner des mémoires
F3 Attribution des temps dans les transferts
F4 Chargement des mémoires dans les transferts
F8 Sortir

12.F.1 F1 Créer ou effacer des liens

F1

Un lien est une méthode pour joindre entre elles deux mémoires non consécutives lorsqu'on est en mode de restitution séquentiel. La mémoire liée ne sera pas restituée automatiquement, mais bien chargée automatiquement dans le registre préparation du transfert. Un lien peut être utilisé pour insérer des mémoires non séquentielles, mais aussi pour sauter un groupe de mémoires dans le cas où une partie du spectacle devrait être temporairement retirée.

A partir du menu Transfert, poussez sur F1 (Créer ou effacer des liens).
Le système vous demande d'entrer le numéro de la première mémoire, ensuite :

F1 Lien
F2 Effacer le lien
F3 Effacer tous les liens
F8 Sortir

Si vous poussez sur F1 (Lien), le système vous demande d'entrer le numéro de la seconde mémoire. C'est donc le numéro de la mémoire à laquelle la première mémoire sera liée. Confirmez le lien en pressant F1 (Enter) ou abandonnez l'opération en poussant sur F8 (Sortir).

Exemple :
Liste de mémoires :

1 2 3 4 5 6 7 8 9

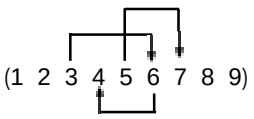
En restitution normale, ceci correspond à l'ordre dans lequel les mémoires seront automatiquement chargées dans le registre Préparation du transfert et ensuite restituées sur Scène.

Lier la mémoire 3 à la 6 et la 6 à la 4. La séquence de restitution sera maintenant la suivante :

1 2 3 6 4 5 6 4 5

Pour sortir de cette boucle sans fin, nous devons maintenant lier la 5 à la 7.
La séquence de restitution est maintenant :

1 2 3 6 4 5 7 8 9



Comme vous pouvez le voir, nous avons changé la position de la mémoire 6 dans la séquence de restitution.

Si nous n'avions pas lié la mémoire 6 à la 4, nous aurions sauté la mémoire 4 et 5. Alternativement, nous pourrions lier la 3 à la 201 et la 213 à la 4. Ceci aurait pour effet d'insérer les mémoires 201 à 213 entre les mémoires 3 et 4.
NOTES : Les liens sont affichés dans la troisième colonne de la liste des mémoires.

12.F.2 Chaîner des mémoires (concaténation)

F2

La fonction chaînage de mémoires est utilisée pour créer une série de mémoires qui s'exécuteront automatiquement ("Links" et "Waits" chez Arri et Strand).

Bref récapitulatif du langage Vision :

LIEN	:	Insère des numéros de mémoires non séquentielles
ATTENTE	:	Ajoute des délais avant le début des temps de mémoires
CHAINAGE	:	Joint entre elles deux ou plusieurs mémoires pour une exécution automatique

Ceci peut être utilisé simultanément avec les temps d'attente afin de créer l'effet désiré.
A partir du menu Transfert, poussez sur F2 (Chaîner des mémoires).
La liste des mémoires apparaît sur le premier moniteur.

Déplacez le curseur vers le bas jusqu'à atteindre la première mémoire de la chaîne et poussez sur la touche Enter (ou F1). La mémoire est alors affichée en rouge et le curseur saute automatiquement à la mémoire suivante. Poussez sur la touche Enter à nouveau et, ainsi de suite, si plus de deux mémoires sont nécessaires pour construire la chaîne.

Lorsque la chaîne est complète, poussez sur F1 (Chaîne).
Sur le deuxième moniteur, dans la liste des mémoires, un symbole ([ ) est affiché à côté des mémoires affichées.

Pour effacer une chaîne, suivez la procédure décrite ci-dessus en sélectionnant des mémoires marquées du symbole du chaînage ([ ).

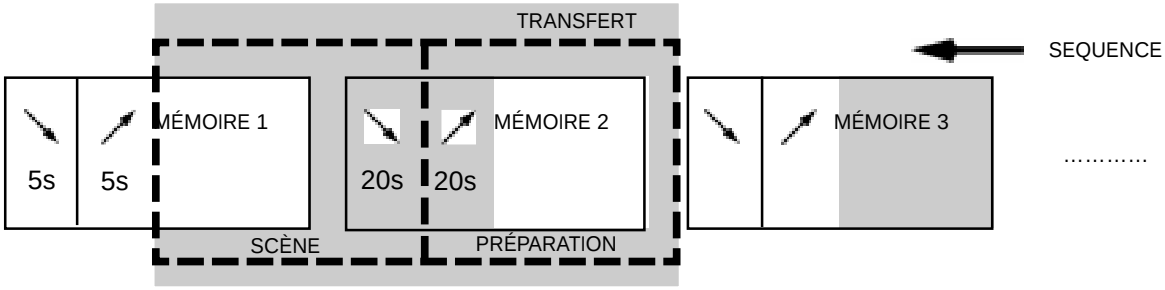
F1 Chaîner
F2 Effacer le chaînage
F7 Effacer tous les chaînages
F8 Sortir

12.F.3 F3 Attribution des temps dans les transferts

F3

Grâce à cette fonction, les modifications des temps sont répercutées automatiquement dans le registre Préparation du transfert, même si le registre Scène est sélectionné. Ceci est donc une fonction de sécurité qui impose les modifications de temps au transfert à venir et non au transfert qui vient d'être exécuté, quel que soit le registre du transfert sélectionné.
Concernant les temps (temps de montée, de descente et d'attente) dans les registres du transfert :
lorsqu'un transfert est en cours d'exécution entre deux mémoires (mémoires 1 et 2), les temps utilisés sont ceux de la mémoire apparaissant sur scène (mémoire dans le registre Préparation, mémoire 2 dans l'exemple).
Dans ce cas:
la mémoire 1 va descendre avec les temps d'attente à la descente et les temps de descente de la mémoire 2;
la mémoire 2 va apparaître avec les temps d'attente à la montée et les temps de montée de la mémoire 2.

Dès lors, les temps affichés, s'écoulant lorsqu'un transfert est en cours, correspondent aux temps de la mémoire chargée dans le registre Préparation du transfert.



Transfert entre mémoire 1 et 2

La mémoire 1 dans le registre Scène descendra en 20 secondes (temps de descente de la mémoire 2). La mémoire 2 chargée dans le registre Préparation apparaîtra en 20 secondes (temps de montée de la mémoire 2).

Même si le registre Scène est sélectionné, la fonction "Seulement en préparation" permet de n'attribuer les modifications de temps qu'au transfert suivant.

A partir du menu Transfert, poussez sur F3 (Attribution des temps dans les transferts)

F1	Scène et Préparation	(les deux registres du transfert sont actifs)
F2	Seulement en préparation	(le registre Scène est protégé)
F8	Sortir	

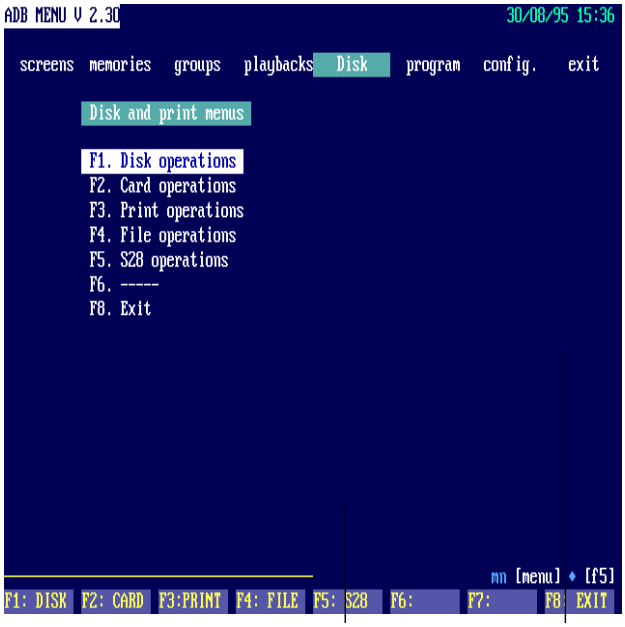
12.F.4 F4 Chargement dans les transferts

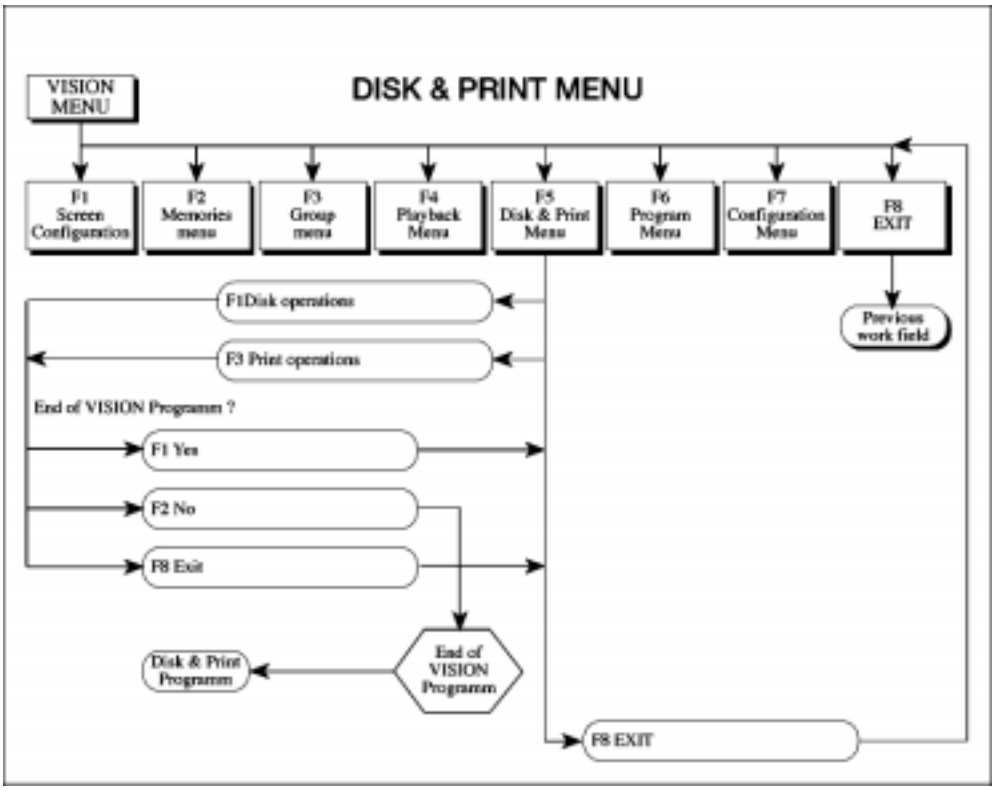
F4

Grâce à cette fonction, les chargements de mémoires sont exécutés automatiquement dans le registre Préparation du transfert, même si le registre Scène est sélectionné. Ceci est donc une fonction de sécurité qui empêche de charger par inadvertance, de façon brusque, le registre Scène.

A partir du menu Transfert, poussez sur F4 (Chargement dans les transferts)

F1	Scène et Préparation	(les deux registres du transfert sont actifs)
F2	Seulement en préparation	(le registre Scène est protégé)
F8	Sortir	


ADB MENU V 2.30
30/08/95 15:36
screens memories groups playbacks Disk program config. exit
Disk and print menus
F1. Disk operations
F2. Card operations
F3. Print operations
F4. File operations
F5. S28 operations
F6. -----
F8. Exit
mn [menu] ♦ [f5]
F1: DISK F2: CARD F3:PRINT F4: FILE F5: S28 F6: F7: F8 EXIT


DISK & PRINT MENU
VISION MENU
F1 Screen Configuration
F2 Memories menu
F3 Group menu
F4 Playback Menu
F5 Disk & Print Menu
F6 Program Menu
F7 Configuration Menu
F8 EXIT
F1Disk operations
F3 Print operations
Previous work field
End of VISION Programm ?
F1 Yes
F2 No
F8 Exit
Disk & Print Programm
End of VISION Programm
F8 EXIT

12.G Menu de sauvegarde sur disque et d'impression

A partir du menu principal, poussez sur F5 afin de sélectionner le sous-menu Disque et impression.
Sur le premier moniteur, le sous-menu suivant apparaîtra :

F1 Fonctions disque
F2 Fonctions carte mémoire
F3 Fonctions d'impression
F4 Gestion des fichiers
F8 Sortir

Ceci correspond à une série de fonctions d'archivage ou de chargement de données.

12.G.1 Introduction aux opérations de sauvegarde sur disque

Vous pouvez sélectionner les fonctions d'archivage de telle manière à ce qu'elles soient exécutées à partir du disque dur intégré dans le Vision (lecteur C:) ou du lecteur de disquettes dans lequel vous pouvez insérer votre propre disquette (lecteur A:).
Si vous n'êtes pas familier avec l'utilisation des lecteurs et répertoires sur un PC tournant sous MS-DOS, lisez cette introduction afin de comprendre comment différents fichiers peuvent être gérés sur le même disque, mais lus ou écrits à des moments différents.

Lorsque vous entrez dans le sous-menu Sauvegarde ou Chargement, la première option F1 permet de choisir le lecteur et/ou le répertoire. Comme vu au paragraphe précédent, changer de disque signifie décider quel lecteur sera actif :

C: est le disque dur du Vision
A: est le lecteur de disquette

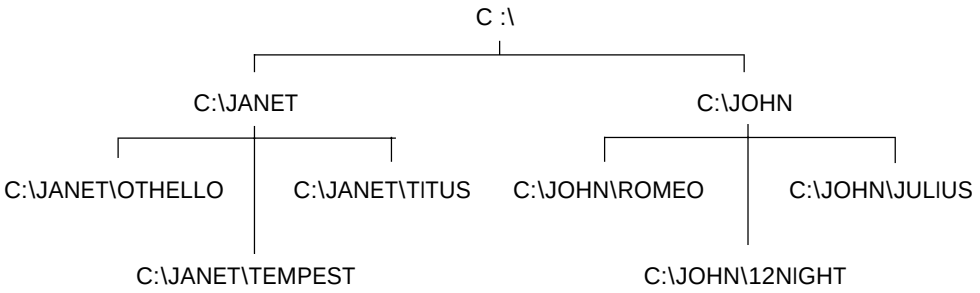
NOTES : Lorsqu'on utilise une disquette pour la première fois, celle-ci doit être formatée (voir section 12.G.2.5 Formatage d'une disquette).

Le symbole de ligne oblique inverse (\ ) représente le répertoire principal (répertoire racine ou répertoire auxquels les sous-répertoires de premier niveau se connectent). Dès lors, la lettre désignant le lecteur (A ou C) doit toujours être suivie de 2 points (:) et de la ligne oblique (\ ). Ex. A:\ pour désigner le répertoire principal de la disquette. Cependant, il est possible de sélectionner le répertoire courant sans pour autant sélectionner le répertoire principal. Ex. C:\ sélectionne le répertoire courant du disque dur.

Vous pouvez donc créer sur les disques des répertoires qui à leur tour peuvent également contenir des sous-répertoires, créant ainsi une structure similaire à celle des menus. Vous avez déjà pu constater que la touche MENU ouvre le menu principal, proposant une série de sous-menus qui contiennent, chacun, également des sous-menus.

Avec la fonction Disque, vous sélectionnez d'abord le lecteur et ensuite, vous donnez un nom de répertoire, par exemple, le nom de l'opérateur.
Ensuite, il peut y avoir des noms de sous-répertoires qui peuvent correspondre, par exemple, aux noms des spectacles. Le symbole de la ligne oblique inverse (\ ) est utilisé comme séparateur entre les noms des différents répertoires.

Un exemple pourrait être :



Donc, dans notre exemple, les 2 opérateurs ont, chacun, leur répertoire qui contient 3 spectacles différents sauvegardés dans des sous-répertoires séparés et ce, sur le même disque.
Chaque nom de répertoire peut contenir des lettres ou des chiffres ou les caractères spéciaux suivants :

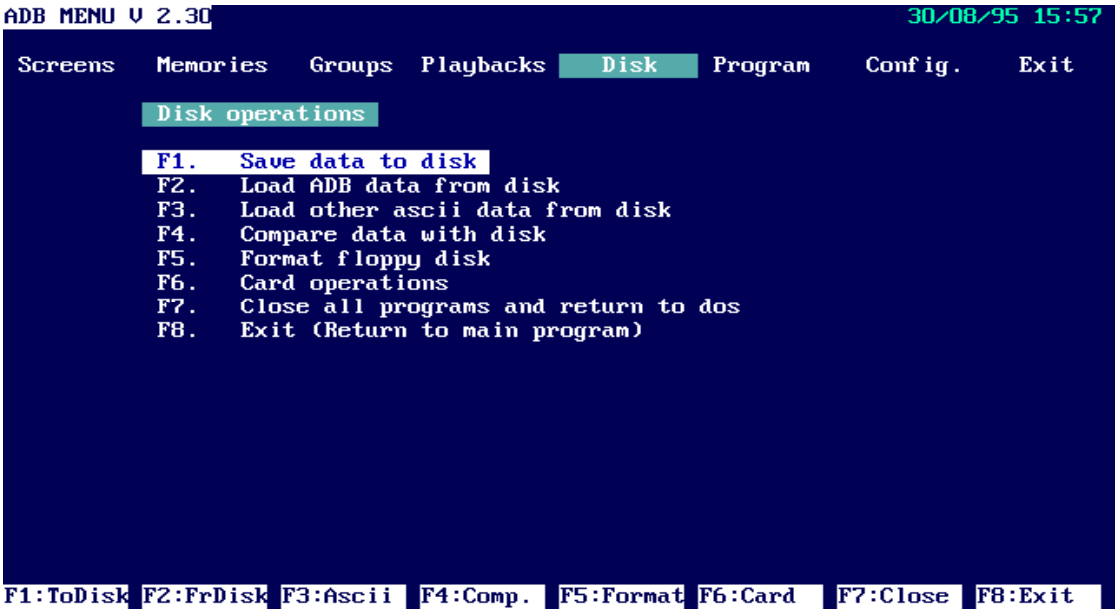
Cependant, le nom du répertoire ne peut pas dépasser 8 caractères, ou 11 caractères pour peu que les 3 derniers caractères soient séparés des 8 premiers par un point (.) constituant ainsi une extension du nom de répertoire. Ex. : 12345678.ABC.

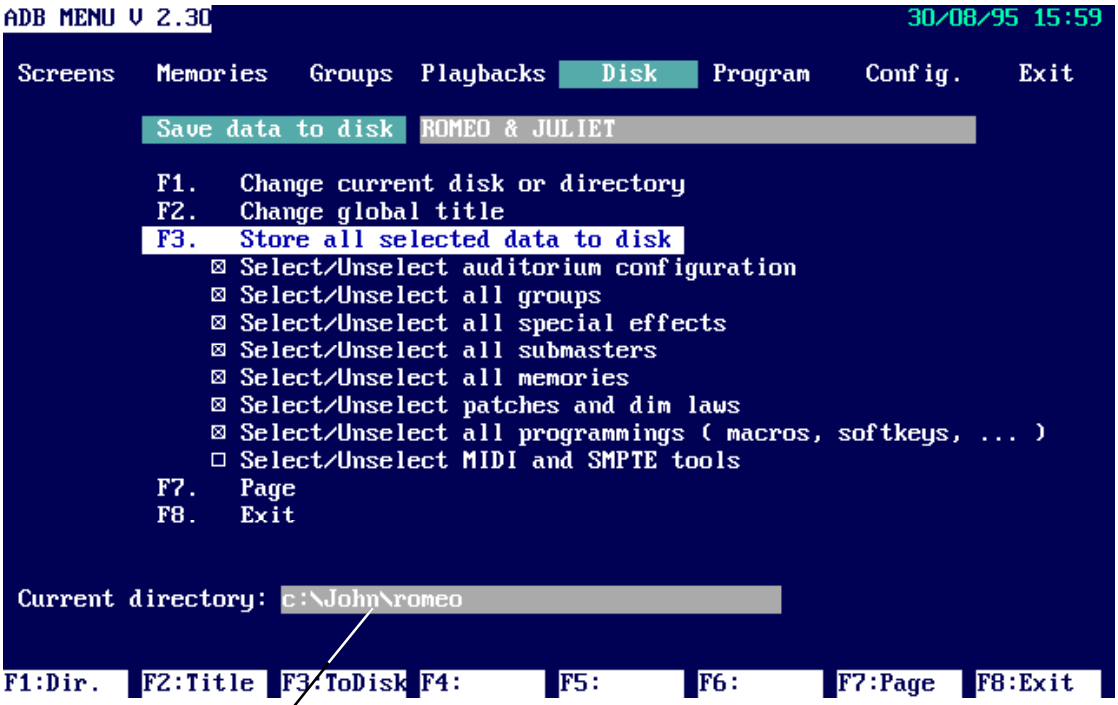
Dans cet exemple, les 6 spectacles des 2 opérateurs sont stockés sur le disque dur du système. Si la lettre C est remplacée par la lettre A, de telle manière à ce que le lecteur devienne A:\, le spectacle serait sauvegardé sur la disquette.

Sauvegarder les spectacles sur disque dur est une façon simple de les garder disponibles en permanence si par exemple ils font partie d'un répertoire et qu'ils doivent être chargés de façon régulière. Dans le cas où les spectacles ne seront pas réutilisés avant plusieurs mois, voire plusieurs années, il est conseillé d'archiver sur disquette.
Il est de même vivement conseillé d'enregistrer les spectacles sur disquette afin d'avoir une copie de sauvegarde en cas de défaillance du disque dur ou du chargement d'une nouvelle version de programmes.

En utilisant les fonctions du menu ou la touche TO DISK, les données du Vision sont sauvegardées sur disque au format "ASCII TEXT" recommandé par le USITT et peuvent dès lors être lues par un pupitre d'un autre fabricant. Cela signifie aussi que le spectacle enregistré sur disquette peut être chargé sur n'importe quel PC. Cependant, les intensités des circuits apparaîtront au format Hexadécimal, nécessitant l'utilisation d'une table de conversion si l'on désire les modifier.
Il est également possible d'éditer un spectacle en utilisant le programme Vision chargé sur un PC.

De façon similaire, des données enregistrées au format ASCII mais créées sur un autre pupitre que Vision, peuvent être lues et chargées par Vision à travers le menu Disque.
Pour plus d'information sur MS-DOS, prière de se référer au manuel d'utilisation fourni avec Vision.


ADB MENU V 2.30
30/08/95 15:57
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Disk operations
F1. Save data to disk
F2. Load ADB data from disk
F3. Load other ascii data from disk
F4. Compare data with disk
F5. Format floppy disk
F6. Card operations
F7. Close all programs and return to dos
F8. Exit (Return to main program)
F1:ToDisk F2:FrDisk F3:Ascii F4:Comp. F5:Format F6:Card F7:Close F8:Exit


ADB MENU V 2.30
30/08/95 15:59
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Save data to disk ROMEO & JULIET
F1. Change current disk or directory
F2. Change global title
F3. Store all selected data to disk
☒ Select/Unselect auditorium configuration
☒ Select/Unselect all groups
☒ Select/Unselect all special effects
☒ Select/Unselect all submasters
☒ Select/Unselect all memories
☒ Select/Unselect patches and dim laws
☒ Select/Unselect all programmings (macros, softkeys, ...)
☐ Select/Unselect MIDI and SMPTE tools
F7. Page
F8. Exit
Current directory: c:\John\romeo
F1:Dir. F2:Title F3:ToDisk F4: F5: F6: F7:Page F8:Exit

☒ Option Sélectionné

☐ Option Non sélectionné

Répertoire courant
Disque dur/sous-répertoire

C: = disque dur
A: = disquette

12.G.1.1 Le menu DISQUE

F1

A partir des sous-menus Sauvegarde sur disque et Impression, poussez sur F1 (Fonctions Disque). Le système vous avertit que l'accès aux fonctions Disque stoppera le programme Vision et interrompra les lignes DMX. N'allez pas plus loin si vous êtes en restitution d'un spectacle. Confirmez si vous souhaitez continuer :

F1 Non
F2 Oui
F8 Sortir

F2

Après confirmation, vous entendrez le disque dur sauvegarder toutes les données et le système sera interrompu. Vous verrez ensuite les options suivantes :

12.G.2 Opérations de sauvegarde sur disque

F1

12.G.2.1 F1 Sauver les données sur disque

A partir du sous-menu Disque, poussez sur F1 (Sauver les données sur disque). Le sous-menu suivant apparaît :

F1 Change le lecteur et/ou le répertoire
F2 Change le titre global du spectacle
F3 Sauve les données sélectionnées sur le disque
- ☒ Sélectionne/désélectionne le contenu de l'Auditorium
- ☒ Sélectionne/désélectionne les groupes
- ☒ Sélectionne/désélectionne les effets spéciaux
- ☒ Sélectionne/désélectionne les registres
- ☒ Sélectionne/désélectionne les mémoires
- ☒ Sélectionne/désélectionne les patchs et les courbes
- ☒ Sélectionne/désélectionne les programmations (macros, etc...)
- ☒ Sélectionne/désélectionne les programmations MIDI et SMPTE

F7 Page
F8 Sortir

Vous devez d'abord choisir le lecteur et le répertoire sur lequel vous souhaitez sauvegarder les données.

F1

F1 (Change le lecteur et/ou le répertoire) affichera une ligne d'édition, au bas de l'écran, en vidéo inverse afin d'entrer la lettre de désignation du lecteur (A ou C) ainsi que le répertoire. Le nom du répertoire ne peut contenir que 8 caractères.

F2

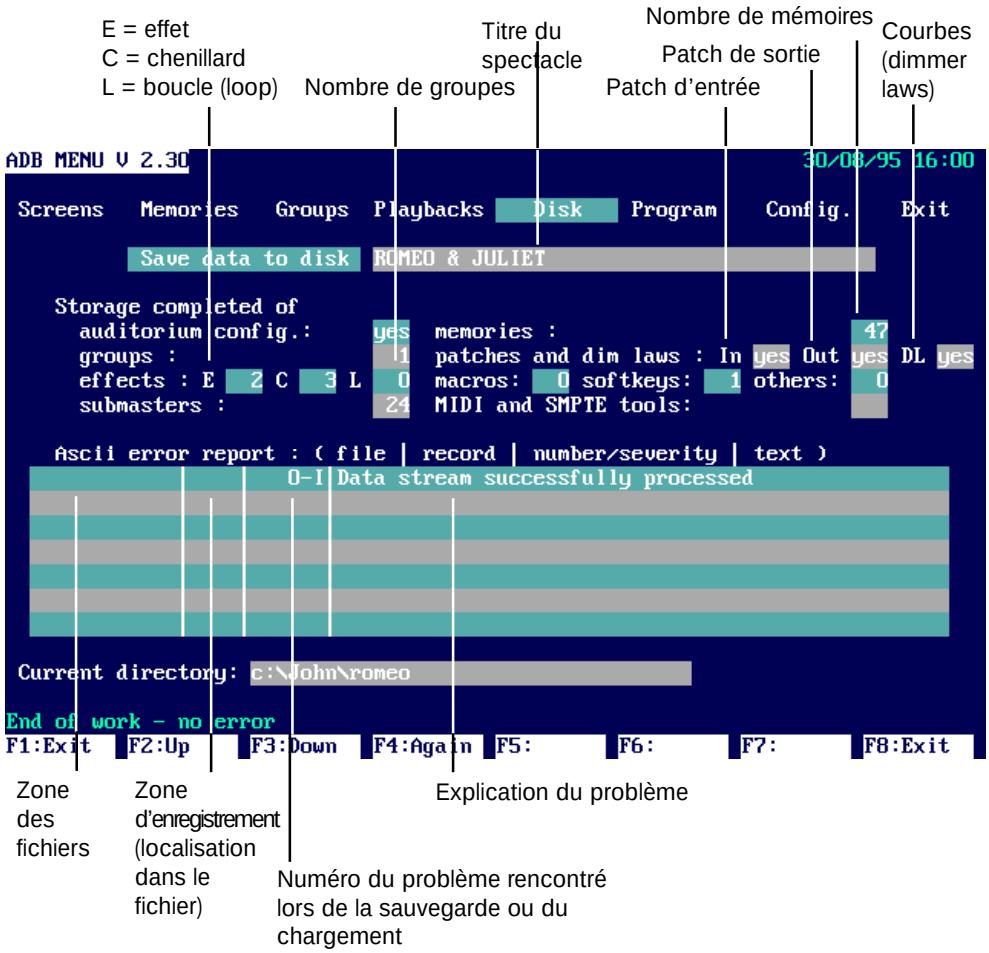
F2 (Change le titre global du spectacle) vous permet de donner un titre au spectacle sauvegardé dans le répertoire sélectionné. Cela signifie que, dans notre exemple, C:\John\Roméo, il est encore possible de donner le titre "Roméo et Juliette" au spectacle afin que celui-ci apparaisse dans tous les fichiers ASCII en guise de référence.

Si vous lisez le contenu d'une disquette créée sur le Vision, vous constaterez que le spectacle a été divisé en une série de fichiers nommés: MEMORIES.ASC, GROUPS.ASC, SUBMAST.ASC, EFFECTS.ASC... mais chacun de ces fichiers contiendra le titre du spectacle.
De la même manière que dans le menu de configuration des écrans, décrit précédemment, des carrés sont affichés à côté de chaque option avec une croix à l'intérieur pour indiquer si l'option est active. Pour sélectionner ou désélectionner une option, déplacez le curseur sur celle-ci et poussez sur la touche Enter. La croix, indiquant que l'option est affichée

Lorsque vous êtes prêt à sauvegarder les données, c'est-à-dire après avoir choisi le lecteur, le répertoire, le titre et avoir sélectionné le type de données (mémoires, groupes, etc...), poussez sur F3 (Sauve les données sélectionnées sur le disque).

F3

L'écran change afin de vous permettre de suivre la progression de la fonction de sauvegarde du spectacle et de la configuration en cours d'exécution.
Si une erreur devait survenir, le système vous en avisera.


E = effet
C = chenillard
L = boucle (loop)
Nombre de groupes
Titre du spectacle
Nombre de mémoires
Patch de sortie
Patch d'entrée
Courbes (dimmer laws)
ADB MENU V 2.30
30/08/95 16:00
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Save data to disk
ROMEO & JULIET
Storage completed of
auditorium config.: yes
groups : 1
effects : E 2 C 3 L 0
submasters : 24
memories : 47
patches and dim laws : In yes Out yes DL yes
macros: 0 softkeys: 1 others: 0
MIDI and SMPTE tools:
Ascii error report : (file | record | number/severity | text)
O-I Data stream successfully processed
Current directory: c:\John\romeo
End of work - no error
F1:Exit F2:Up F3:Down F4:Again F5: F6: F7: F8:Exit
Zone des fichiers
Zone d'enregistrement (localisation dans le fichier)
Numéro du problème rencontré lors de la sauvegarde ou du chargement
Explication du problème

NOTES :
Il n'est pas nécessaire de donner un répertoire, sous-répertoire ou titre lorsque l'on sauve sur disquette, mais à long terme, cette pratique aide dans la gestion des fichiers de spectacles. Vous devez sélectionner la lettre C suivie des deux points (:), suivie de la ligne oblique inverse (\), suivie d'un nom de répertoire et éventuellement de sous-répertoire pour sauvegarder sur le disque dur.

La première fois que vous utilisez un nouveau répertoire sur le disque, le système vous avertit qu'il n'existe pas et vous donne le choix de le créer ou non. Ceci, ainsi que d'autres problèmes qui pourraient survenir tels qu'écrire sur une disquette non formatée, se solutionne aisément en suivant les instructions affichées à l'écran et en poussant les touches correspondant à l'option désirée.

Après avoir sauvegardé les données avec succès, poussez sur F8 pour sortir du menu Archivage.

F3

12.G.2.2 F2 Charger les données au format ADB à partir du disque

Cette fonction permet de charger des données préalablement enregistrées sur disquette ou sur le disque dur. Vous devez d'abord sélectionner le lecteur et le répertoire. Le titre du spectacle s'affichera automatiquement.

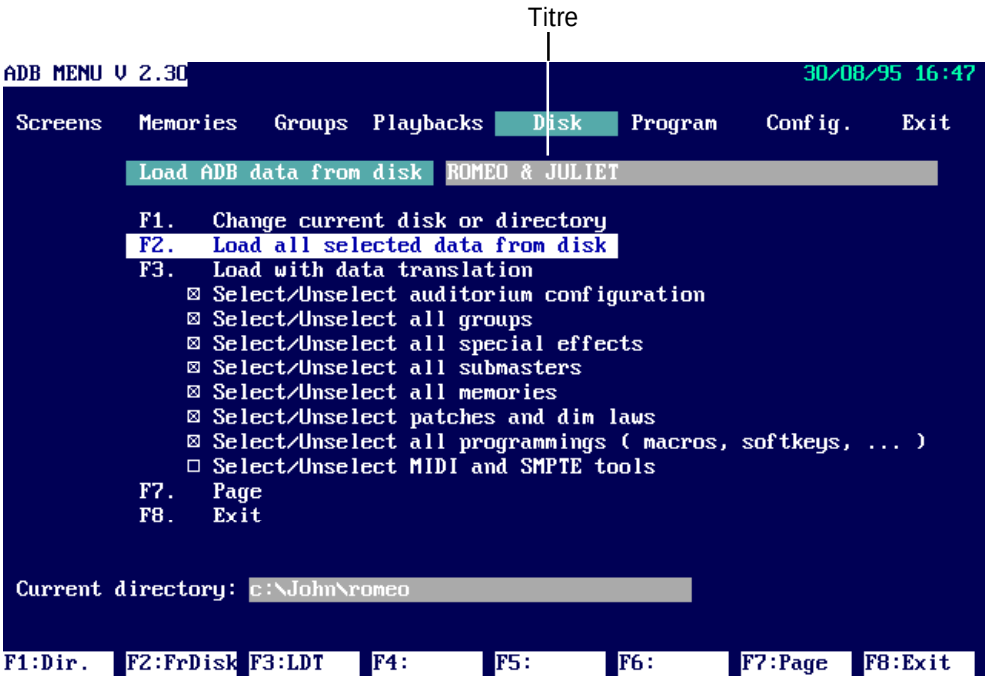
F1 sélectionne le lecteur et/ou le répertoire. Ensuite, sélectionnez les données que vous souhaitez charger en utilisant les carrés de sélection devant chaque option.

Poussez sur F2 afin de charger toutes les données sélectionnées du disque.

F1 Change le lecteur et/ou le répertoire
F2 Charge les données sélectionnées à partir du disque
F3 Charge les données en convertissant le format
- ☒ Sélectionne/désélectionne le contenu de l'Auditorium
- ☒ Sélectionne/désélectionne les groupes
- ☒ Sélectionne/désélectionne les effets spéciaux
- ☒ Sélectionne/désélectionne les registres
- ☒ Sélectionne/désélectionne les mémoires
- ☒ Sélectionne/désélectionne les patchs et les courbes
- ☒ Sélectionne/désélectionne les programmations (macros, etc...)
- ☒ Sélectionne/désélectionne les programmations MIDI et SMPTE

F7 Page
F8 Sortir

Lorsque vous avez sélectionné les données et démarré la fonction avec F2, l'écran affiche la page de rapport permettant de suivre l'évolution du processus de chargement. De nouveau, si un problème devait survenir, suivez les instruction.C.4.5 Accès direct aux fonctions d'horloge sans passer par le menu



☒ option selectionnée

☐ option non sélectionnées

Répertoire courant
Disque dur/sous-répertoire

C: = disque dur
A: = disquette

12.G.2.3 F3 Charger les données au format ASCII à partir du disque

F3

Option non implémentée

12.G.2.4 F4 Comparer les données du pupitre avec celles du disque

Option non implémentée

12.G.2.5 F5 Formatage d'une disquette

F5

Aucune donnée ne peut être sauvegardée sur la disquette tant que celle-ci n'a pas été formatée. Le formatage et la façon dont l'ordinateur organise le support magnétique de la disquette en différentes sections afin d'ensuite permettre la sauvegarde mais aussi la recherche et la récupération des données.

Insérez la nouvelle disquette dans le lecteur et poussez sur F5 (Format).

Le système vous avertit que le formatage effacera toutes données préalablement sauvegardées sur la disquette et vous demande de confirmer ou vous permet de sortir de la fonction. Lorsque le formatage est terminé, vous pouvez formater d'autres disquettes pour une utilisation future ou retourner au menu Disque afin de sauver les données.

NOTES :
Une disquette déjà formatée par un autre PC utilisant la version 6.2 ou ultérieure du DOS ne requiert pas de formatage de la part du Vision.
Utilisez seulement des disquettes 3,5 pouces, 1,44 Mb, Double face - haute densité.
Il est recommandé de formater une vieille disquette avant de sauvegarder de nouvelles données dessus.
Ne formatez pas la disquette si vous ajoutez de nouveaux répertoires

12.G.2.6 F6 Fonctions de la carte mémoire

F6

Donne accès aux fonctions de la carte mémoire. Les informations stockées sur la carte mémoire sont compatibles avec les pupitres Vision, Ténor et Cantor de la gamme ADB.

12.G.2.7 F7 Fermer le programme et sortir vers DOS

F7

Cette fonction stoppe le programme Vision et sort vers DOS où d'autres opérations de type PC peuvent être effectuées. Il est recommandé de toujours sortir vers DOS avant d'éteindre la machine afin de clôturer proprement le programme et les lignes DMX et d'éviter l'enregistrement de données incohérentes (ex.: extinction de la machine lorsque le disque dur est en train d'écrire des données.).

12.G.2.8 F8 Sortir et retourner vers le programme principal

F8

Cette fonction renvoie au programme principal Vision et rétablit les lignes DMX. Vision se retrouvera exactement dans les mêmes conditions que lorsque vous avez quitté le programme principal. Les informations des registres seront rechargées, les transferts et les effets tourneront.

F2

12.G.3 F2 Fonctions de la carte mémoire

Option non implémentée

F3

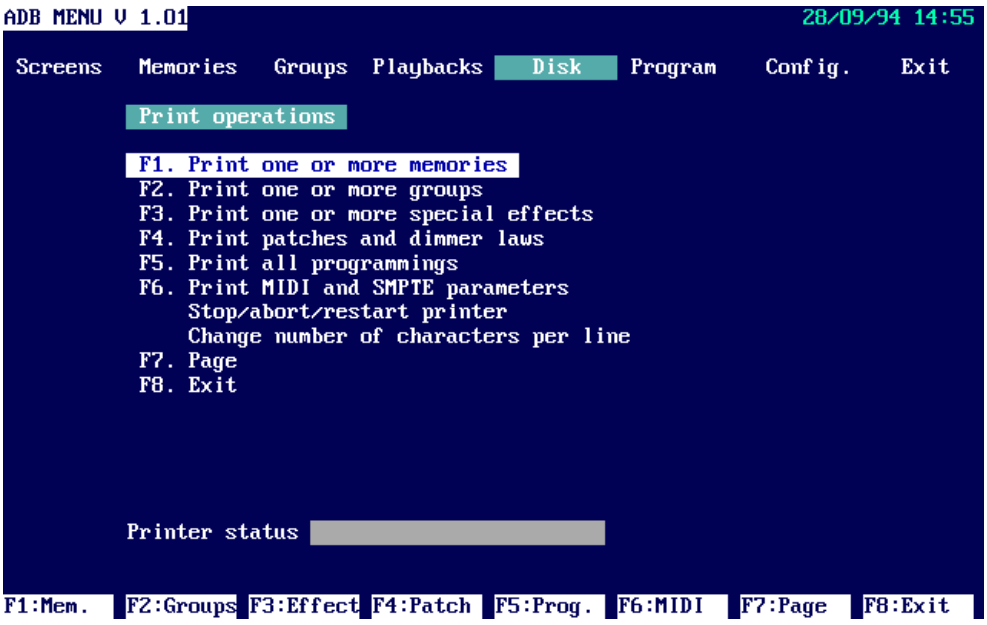
12.G.4 F3 Fonctions d'impression

Les fonctions regroupées dans ce menu permettent l'impression des données du Vision.

A nouveau, une liste d'options est proposée :

F1 Imprime une ou plusieurs mémoires
F2 Imprime un ou plusieurs groupe
F3 Imprime un ou plusieurs effets, chenillards ou boucles
F4 Imprime les patchs et les courbes
F5 Imprime les programmations
F6 Imprime les paramètres MIDI et Stoppe/Abandonne/Redémarre l'impression
Change le nombre de caractères par ligne
F7 Page
F8 Sortie

Sélectionnez le sous-menu d'impression désiré en utilisant les touches de fonctions



12.G.4.1 Impression d'une ou plusieurs mémoires

Le sous-menu proposé est :

F1 Imprime une liste de toutes les mémoires
F2 Imprime toutes les mémoires
F3 Imprime une sélection de mémoires
F4 Sélectionne l'impression condensée
F5 ☒ Sélectionne les mémoires recouvrables
F6 ☒ Sélectionne les différences
F8 ☒ Sortie

A noter la difrence entre F1 et F2 :

F1 imprime une liste des numéros de mémoires utilisées. Il n'y a pas d'informations à propos du contenu des mémoires.

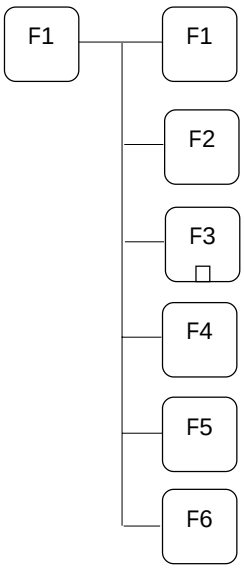
F2 imprime le contenu des mémoires. Ceci inclut les intensités, les temps, les temps particuliers, etc...

F3 permet de sélectionner une liste de mémoires dont vous désirez imprimer le contenu.

F4 l'impression condensée n'imprimera que les circuits avec une intensité différente de zéro, comme l'affichage des circuits en mode condensé.

F5 imprimera également les mémoires qui sont disponibles pour récupération.

F6 imprime un symbole permettant d'identifier un changement d'intensité d'une mémoire à l'autre pour chaque circuit. Exemple: dans la mémoire 2, l'intensité du circuit 17 est accompagnée du symbole ì/î, tandis que l'intensité du circuit 18 est accompagnée du symbole ì\î. Cela signifie que l'intensité du circuit 17 a augmenté par rapport à la mémoire précédente (mémoire 1), tandis que l'intensité du circuit 18 a augmenté.



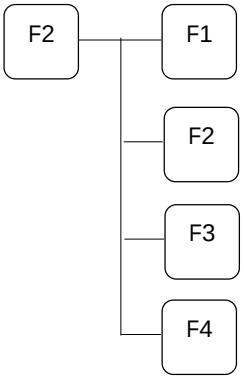
Sélectionnez la configuration d'impression souhaitée en utilisant les touches de fonctions et la touche Enter.
Surveillez l'écran au cas où un message d'erreur concernant le statut de l'imprimante s'afficherait et suivez les instructions à l'aide des touches de fonctions si nécessaire.

12.G.4.2 F2 Imprime un ou plusieurs groupes

Ce sous-menu propose :

F1 Imprime une liste de tous les groupes (liste des numéros de groupes existants)
F2 Imprime tous les groupes (le contenu de tous les groupes)
F3 Imprime une sélection de groupes
F4 Sélectionne les groupes récupérables (imprime les groupes disponibles pour récupération)
F8 Sortie

Sélectionnez la configuration d'impression requise en utilisant les touches de fonctions et la touche Enter.



F3

12.G.4.3 F3 Imprime un ou plusieurs effets, chenillards ou boucles

Ce sous-menu propose :

F1 Imprime tous les effets, chenillards ou boucles existants
F2 Imprime tous les effets
F3 Imprime tous les chenillards
F4 Imprime toutes les boucles
F5 Imprime une sélection d'effets
F6 Imprime un sélection de chenillards
F7 Imprime une sélection de boucles
F8 Sortie

Sélectionnez la configuration d'impression requise en utilisant les touches de fonctions et la touche Enter.

F4

12.G.4.4 F4 Imprime les patchs et les courbes

Ce sous-menu propose :

F1 Imprime le patch de sortie classé selon les circuits
F2 Imprime le patch de sortie classé selon les gradateurs
F3 Imprime le patch d'entrée classé selon les entrées
F4 Imprime le patch d'entrée classé selon les circuits
F5 Sélectionne l'impression des numéros de courbes associés aux gradateurs
F6 Imprime tous les graphiques de courbes
F7 Imprime une sélection de graphiques de courbes
F8 Sortie

Sélectionnez la configuration d'impression requise en utilisant les touches de fonctions et la touche Enter.

F5

12.G.4.5 F5 Imprime les programmations

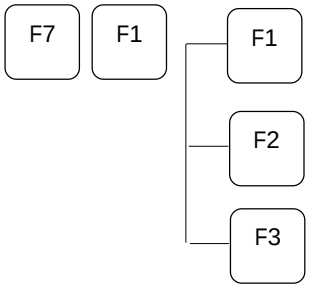
La pression de la touche F5 envoie immédiatement les données vers l'imprimante sans sous-menu de sélection.

12.G.4.6 F6 Impression des paramètres MIDI et SMPTE

F6

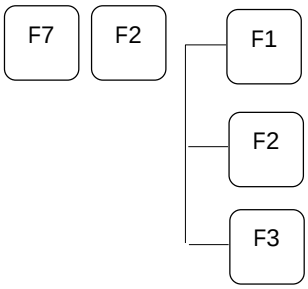
Option non implémentée

12.G.4.6.1 F7, F1 Ce sous-menu propose :



F1 Stoppe l'imprimante momentanément (pause).
F2 Redémarre l'impression après une pause.
F3 Abandonne l'impression complètement.
F8 Sortie

12.G.4.6.2 F7, F2



Ce sous-menu propose :
F1 80 caractères par ligne (configuration par défaut)
F2 132 caractères par ligne (format d'impression large - vérifiez la compatibilité d'imprimante avec un tel format d'impression)
F8 Sortie

Sélectionnez la configuration d'impression requise à l'aide des touches de fonctions.

12.G.4.7

Permet d'attribuer des touches aux fonctions F7 Permet auxde s'en voir .

12.G.4.8 F8 Sortie

Retour au programme principal.

12.G.5 F4 Opérations sur les fichiers

Option non implémentée

12.G.6 F5 Compatibilité S28

Option non implémentée

NOTES : Les fonctions Disque et Impression sont directement accessibles, sans passer par les menus, à partir des touches TO DISK, FROM DISK et PRINT se trouvant sur la platine des fonctions spéciales.

12.H MENU DES PROGRAMMATIONS

F6

A partir du menu principal, poussez F6 pour sélectionner le sous-menu des programmations.

F1 Macros
F2 Touches-programmes
F3 «Macros-masters»
F4 Mémoires de commandes
F5 Lignes externes
F6 MIDI
F7 Page
F1 SMPTE
F2 Tablette à digitaliser
F8 Sortie

F1

12.H.1 F1 Macros

Les Macros sont des fonctions programmables par l'utilisateur avec accès direct à la programmation à l'aide des six touches de Macros ou via la touche Macro suivi du numéro.
Vous devez d'abord entrer le numéro de Macro de 1 à 99.
Poussez sur F1 (Program) pour confirmer.
Les fonctions également proposées sont :

F2 EFFACE : Efface la Macro sélectionnée
F3 EFFTOU : Efface toutes les Macros
F5 CCT : Lie un circuit et une Macro pour une exécution automatique
F6 TITRE : Pour donner un titre à une Macro
F8 Sortie

Entrez maintenant la séquence de touches requises pour construire votre Macro. Jusqu'à 4.096 touches peuvent être utilisées par Macro, ceci incluant des niveaux de potentiomètres que l'on programme en bougeant le potentiomètre jusqu'au niveau requis (bougez un potentiomètre et visualisez sur l'écran sa valeur).

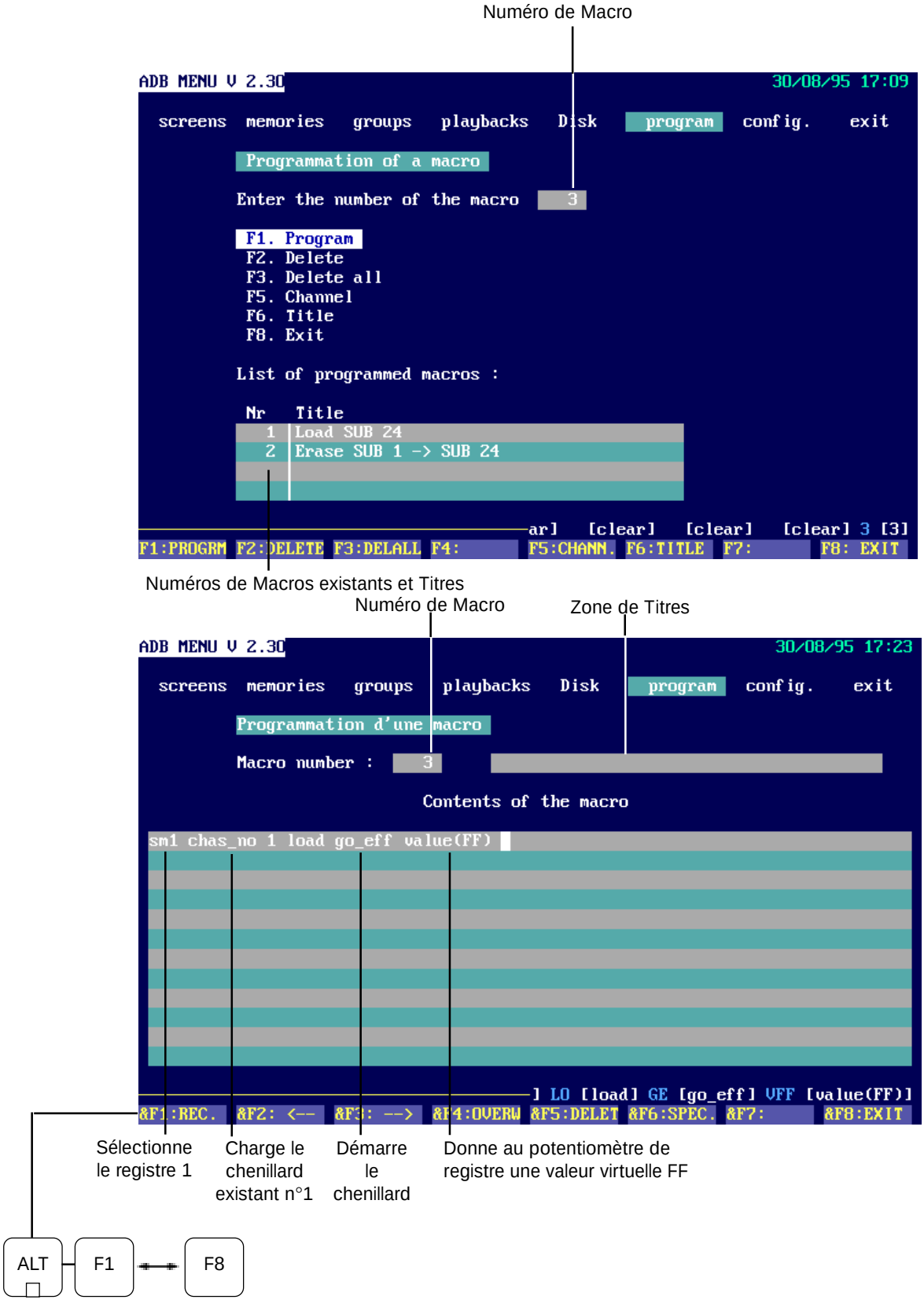
ALT

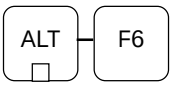
Lorsque vous êtes dans l'écran de création des Macros, vous devez utiliser la touche ALT conjointement avec les touches de fonction pour exécuter la fonction associée. Pour enregistrer la Macro, poussez simultanément sur la touche ALT et la touche F1 (ENR). Ceci est symbolisé dans l'affichage du contenu des touches de fonction par «&F1 : REC».
Si la touche ALT n'est pas utilisée, la touche de fonction enfoncée fera partie de la programmation de la Macro.

ALT F1 F8

De même, ALT plus la touche FLASH forcera tous les flashs des registres dans le mode normal ainsi que ALT plus AUTO force les registres sélectionnés en mode automatique.

&F1 : ENR : Enregistre la Macro créée sur l'écran
&F2 : <— : Déplace le curseur vers la gauche pour correction
&F3 : —> : Déplace le curseur vers la droite pour correction
&F4 : ECRAS : Non implémentée
&F5 : EFFAC : Efface la commande qui se trouve juste derrière le curseur
&F6 : SPEC : Ouvre la page des fonctions spéciales des programmations
&F8 : Sortie

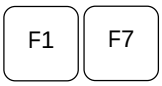

Numéro de Macro
ADB MENU V 2.30
30/08/95 17:09
screens memories groups playbacks Disk program config. exit
Programmation of a macro
Enter the number of the macro 3
F1. Program
F2. Delete
F3. Delete all
F5. Channel
F6. Title
F8. Exit
List of programmed macros :
Nr Title
1 Load SUB 24
2 Erase SUB 1 -> SUB 24
F1:PROGRM F2:DELETE F3:DELALL F4: F5:CHANN. F6:TITLE F7: F8: EXIT
Numéros de Macros existants et Titres
Numéro de Macro
Zone de Titres
ADB MENU V 2.30
30/08/95 17:23
screens memories groups playbacks Disk program config. exit
Programmation d'une macro
Macro number : 3
Contents of the macro
sm1 chas_no 1 load go_eff value(FF)
&F1:REC. &F2: <-- &F3: --> &F4:OVERW &F5:DELET &F6:SPEC. &F7: &F8:EXIT
Sélectionne le registre 1
Charge le chenillard existant n°1
Démarre le chenillard
Donne au potentiomètre de registre une valeur virtuelle FF
ALT
F1
F8



A partir de &F6 (SPEC), une autre page apparaît avec les fonctions suivantes :

F1	Affiche message	Affiche un message sur le moniteur 1 lorsque la Macro est exécutée
F2	MIDI	Non implémentée
F3	ENR. touches	Non implémentée
F4	DELAIS	Non implémentée
F5	Mémoire affichée	Non implémentée
F6	Liste de circuits	Non implémentée
F7	Liste de mémoires	Non implémentée
F8	Sortie	

La fonction F1 (Affiche message) est utilisée pour montrer qu'une Macro a été exécutée ou pour afficher un message spécifique sur l'écran.
Il apparaît sur le côté droit du premier moniteur et peut comporter jusqu'à 200 caractères.
Poussez sur F1 et tapez le texte. Poussez ensuite sur F1 (Enter).
N'oubliez pas d'enregistrer la Macro avec &F1 (ENR).
Après que la Macro ait été exécutée, pour effacer le message, sélectionnez F1 (MONIT) et ensuite F7 (Efface).



12.H.2 F2 Programmation des touches

De même que les touches programmes (Kx) disponibles en face avant, la plupart des touches peuvent être programmées afin d'exécuter de nouvelles fonctions (les touches de fonction, les touches menus, help, et les touches 0 à 9 ne sont pas programmables). Cela signifie qu'elles perdront la fonction qui leur est attribuée par défaut mais, lorsque la programmation d'une touche est effacée, celle-ci retrouve sa fonction antérieure.
Par exemple, si vous reprogrammez la touche AUTO afin de charger tous les circuits à 30% dans le registre 1, par une simple touche vous gagnez une fonction de test spécifique mais vous perdez la possibilité de pouvoir sélectionner les registres en mode automatique. Vous pouvez néanmoins encore appeler la fonction à l'aide du clavier alphanumérique. Après effacement de la programmation de la touche AUTO, celle-ci retrouvera sa fonction première, à savoir basculer des registres en mode automatique.

Procédez de la même façon que pour la programmation des Macros, mais à la place d'entrer un numéro, poussez sur la touche que vous souhaitez reprogrammer. Suivez ensuite les instructions apparaissant sur l'écran afin de programmer la touche de la même façon qu'une Macro.

Poussez F1 (Program) pour confirmer.
Les fonctions également proposées sont :

F2	EFFACE :	Efface la Macro sélectionnée
F3	EFFTOU :	Efface toutes les Macros
F8	Sortie	

Entrez maintenant la séquence de touches requises pour construire votre touche-programme.
Jusqu'à 4.096 touches peuvent être utilisées par touche-programme, ceci incluant des niveaux de potentiomètres que l'on programme en bougeant le potentiomètre jusqu'au niveau requis (bougez un potentiomètre et visualisez sur l'écran sa valeur).

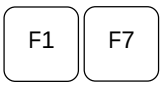
Lorsque vous êtes dans l'écran de création des touches-programmes, vous devez utiliser la touche ALT conjointement avec les touches de fonction pour exécuter la fonction associée.
Pour enregistrer la touche-programme, poussez simultanément sur la touche ALT et la touche F1 (ENR). Ceci est symbolisé dans l'affichage du contenu des touches de fonction par «&F1 : REC».
Si la touche ALT n'est pas utilisée, la touche de fonction enfoncée fera partie de la programmation de la touche-programme.
De même, ALT plus la touche FLASH forcera tous les flashs des registres dans le mode normal ainsi que ALT plus AUTO force les registres sélectionnés en mode automatique.

&F1 : ENR : Enregistre la touche-programme créée sur l'écran
&F2 : <— : Déplace le curseur vers la gauche pour correction
&F3 : —> : Déplace le curseur vers la droite pour correction
&F4 : ECRAS : Non implémentée
&F5 : EFFAC : Efface la commande qui se trouve juste derrière le curseur
&F6 : SPEC : Ouvre la page des fonctions spéciales des programmations
&F8 : Sortie

A partir de &F6 (SPEC), une autre page apparaît avec les fonctions suivantes :

F1	Affiche message	Affiche un message sur le moniteur 1 lorsque la touche-programme est exécutée
F2	MIDI	Non implémentée
F3	ENR. touches	Non implémentée
F4	DELAIS	Non implémentée
F5	Mémoire affichée	Non implémentée
F6	Liste de circuits	Non implémentée
F7	Liste de mémoires	Non implémentée
F8	Sortie	

La fonction F1 (Affiche message) est utilisée pour montrer qu'une touche-programme a été exécutée ou pour afficher un message spécifique sur l'écran.
Il apparaît sur le côté droit du premier moniteur et peut comporter jusqu'à 200 caractères.
Poussez sur F1 et tapez le texte. Poussez ensuite sur F1 (Enter).
N'oubliez pas d'enregistrer la touche-programme avec &F1 (ENR).
Après que la touche-programme ait été exécutée, pour effacer le message, sélectionnez F1 (MONIT) et ensuite F7 (Efface).



12.H.3 F3 Macro spéciale

Option non implémentée

12.H.4 F4 Mémoires de commandes

Les mémoires de commandes sont comme les macros dans la mesure où elles permettent d'exécuter en une opération une série de commandes pré-programmées. Contrairement à la macro qui est déclenchée manuellement par l'opérateur, la mémoire de commande est exécutée automatiquement par le transfert.

La mémoire de commande apparaît dans la liste des mémoires (en bleu avec la lettre C en préfixe) et utilise dès lors l'espace alloué aux mémoires en général. Si vous avez 10 mémoires de commandes, il ne reste de la place que pour 490 mémoires conventionnelles. Bien que les mémoires de commandes apparaissent dans la liste des mémoires et soient exécutées automatiquement par le transfert, Elles ne peuvent être chargées dans le transfert. Elles disparaissent d'ailleurs de la séquence déroulante du transfert, dans l'écran de synthèse des transferts 1 et 2, lorsqu'elles sont exécutées, et réapparaissent une fois qu'elles ne sont plus dans la zone d'influence du transfert.

Une mémoire peut être conventionnelle (intensités, temps,...) ou de commandes mais pas les deux à la fois. Une mémoire de commande est exécutée dès que la mémoire précédente dans la séquence est complètement chargée dans le registre Scène du transfert (en fin de transfert).
ex.: Mémoires 1, 2 et 4 conventionnelles, mémoire 3 = mémoire de commandes.
Les commandes de la mémoire 3 seront automatiquement exécutées lorsque le transfert entre la mémoire 1 qui était sur Scène et la mémoire 2 qui était en Préparation sera terminé avec pour résultat la mémoire 2 sur Scène, la mémoire 4 chargée en Préparation (si Séquentiel actif) et la mémoire 3 exécutée.

ex. de programmation d'une mémoire de commandes:
La mémoire de commande 5.1 charge une banque précédemment crée et démarre un effet.

MENU
F6 (Menu des Programmations)
F4 (Mémoires de commandes)
Entrer le numéro de mémoire: 5.1 / Enter
Entrer le programmation: SM01 / Jusqu'à (<->) / SM12 / BANK / 1 / LOAD / SM04 / FLASH04
Enregistrer la programmation: ALT-F1 (&F1:REC)

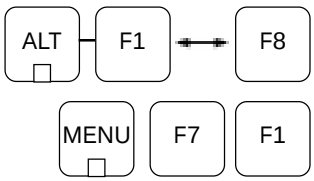
Le résultat sera que après la mémoire 5, la Banque 1 sera chargée dans les registres 1 à 12 et que l'effet chargé dans le registre 4 sera démarré.
En utilisant cette méthode, il est possible de charger en 'vrac' les registres, de démarrer ou d'arrêter des effets, d'exécuter des fonctions spéciales, de synchroniser les deux transferts,...

12.H.5 F5 Lignes externes

Il est possible d'associer une programmation à la transition déclenché/enclenché et/ou enclenché/déclenché de chacune des 10 lignes externes.
Poussez sur F5 pour appeler la fonction.
Vous devez d'abord entrer le numéro de ligne (entre 0 et 9) et ensuite les fonctions suivantes sont proposées :

F1 Programme la transition enclenché/déclenché
La fonction sera exécutée lorsque l'interrupteur extérieur sera manoeuvrée de sa position déclenché vers sa position enclenché.
F2 Rétablit le contenu initial de la transition enclenché/déclenché
(pour la ligne sélectionnée)
F3 Programme la transition déclenché/enclenché
La fonction sera exécutée lorsque l'interrupteur extérieur sera manoeuvrée de sa position enclenché vers sa position déclenché.
F4 Rétablit le contenu initial de la transition déclenché/enclenché
(pour la ligne sélectionnée)
F5 Rétablit le contenu initial des deux transitions
(pour la ligne sélectionnée)
F6 Rétablit le contenu initial de toutes les transitions
(pour les 10 lignes externes)

Sélectionnez le numéro de ligne requise et poussez sur la touche de fonction correspondant à la transition à programmer. L'écran de programmation est similaire à celui des Macros.



Lorsque la programmation est terminée, enregistrez-la en poussant simultanément ALT et F1 (ENR) ou sortez en poussant sur ALT et F8.

NOTES :
- Comme pour la programmation des Macros, vous devez utiliser la touche ALT conjointement avec les touches de fonction.
- Pour être utilisées, les lignes externes doivent encore être ouvertes via le menu de configuration, section périphériques (12.I.1).

12.H.6 MIDI

Option non implémentée

12.H.7 Page

Donne accès aux fonctions auxquelles aucune touche n'était préalablement associée.

12.H.7.1 F1 Code temporel SMPTE

Option non implémentée

12.H.7.2 F2 Tablette à digitaliser

Option non implémentée

12.I MENU DES CONFIGURATIONS

A partir du menu principal, poussez sur F7 pour sélectionner le sous-menu de configuration.

F7

Les options suivantes sont proposées :

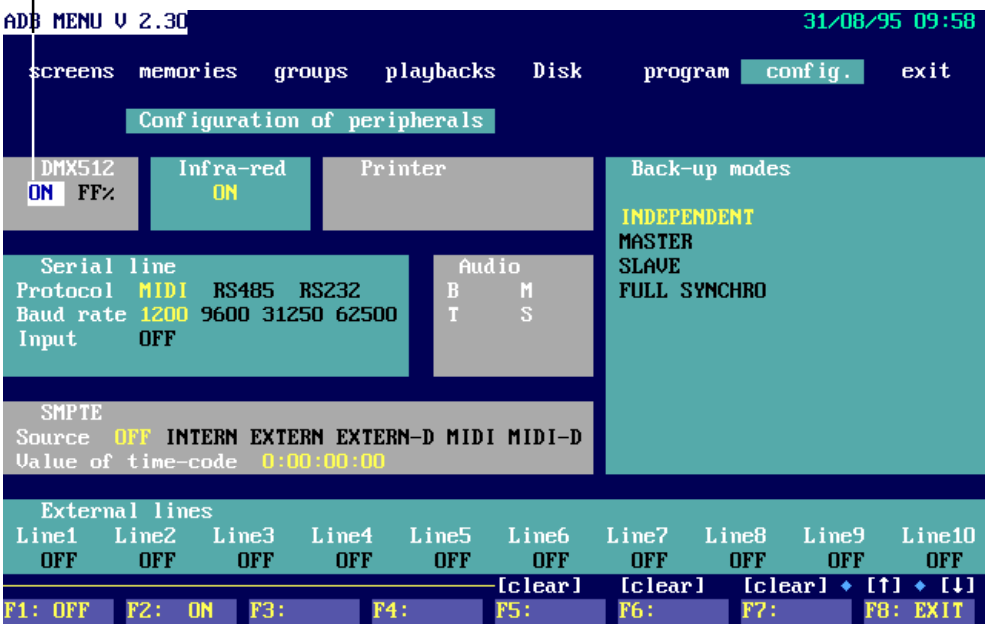
F1 Périphériques
F2 Fonctions internes
F3 Changeurs de couleurs
F4 Projecteurs motorisés
F5 Patch standard et courbes de gradateurs
F6 Mode test
F7 Clôture du programme et sortie vers DOS

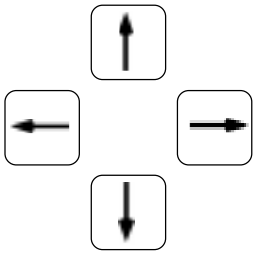
12.I.1 F1 Périphériques

Cet écran permet d'ouvrir ou de fermer les différentes options d'entrées et de sorties, préservant le système d'informations non souhaitées, de configurer les lignes de communication et le mode de synchronisation.

F1

Curseur





Pour déplacer le curseur

Déplacez le curseur sur l'écran à l'aide des flèches et effectuez la sélection souhaitée avec la touche Enter ou les touches de fonction

ENTER OU F1 F8 Pour changer la sélection

Section :

DMX512	ON/OFF	Ouvre ou ferme l'entrée DMX
	FF%	Détermine la valeur du potentiomètre virtuel assigné à l'entrée DMX. Le niveau est réglé à l'aide de la roue.
Infrarouge	ON/OFF	Ouvre ou ferme l'option télécommande infrarouge
Imprimante		Affiche le statut de l'imprimante
Ligne sérielle	Protocole	Sélectionne le protocole de communication de la ligne sérielle
Vitesse (Baud rate)		Détermine la vitesse de communication de la ligne sérielle
	Entrée	Ouvre ou ferme l'entrée sérielle
Audio	B	Affiche la valeur du signal de basse
	M	Affiche la valeur du signal des médiums
	T	Affiche la valeur du signal des aigus
	S	Affiche la valeur du signal moyen
SMPTE	Source	Sélectionne l'origine du code temporel (interne-externe), ouvre l'entrée et sélectionne le type de code temporel (Midi time-code ou SMPTE)
	Valeur du code temporel	Affiche le code temporel
Lignes externes	ON/OFF	Ouvre ou ferme les lignes externes

Mode de fonctionnement de la ligne de synchronisation entre le pupitre principal et le pupitre de Sauvegarde

Mode de Synchronisation

NDEPENDANT	Les 2 machines travaillent indépendamment l'une de l'autre
MAITR	La machine configurée en mode maître fonctionne de façon normale et envoie toutes les commandes vers l'autre machine qui lui obéit
ESCLAVE	Configuration inverse du mode maître. La machine obéit à toutes les commandes qui lui sont envoyées par le maître.
SYNCHRO	Les 2 machines sont complètement synchronisées. Toute opération effectuée sur l'une est automatiquement répercutée sur l'autre et vice-versa

12.I.2 F2 Fonctions internes

Option non implémentée

12.I.3 F3 Changeurs de couleurs

Option non implémentée

12.I.4 F4 Projecteurs motorisés

Option non implémentée

12.I.5 F5 Patch standard et courbes de gradateurs

F5

Offre les choix suivants :
F1 Editer le patch
F2 Editer les courbes de gradateurs
F8 Sortie

12.I.5.1 F1 Editer le patch

F1

Ce sous-menu permet de :

F1 Déconnecter tous les gradateurs
F2 Retourner au patch par défaut 1:1
F8 Sortir

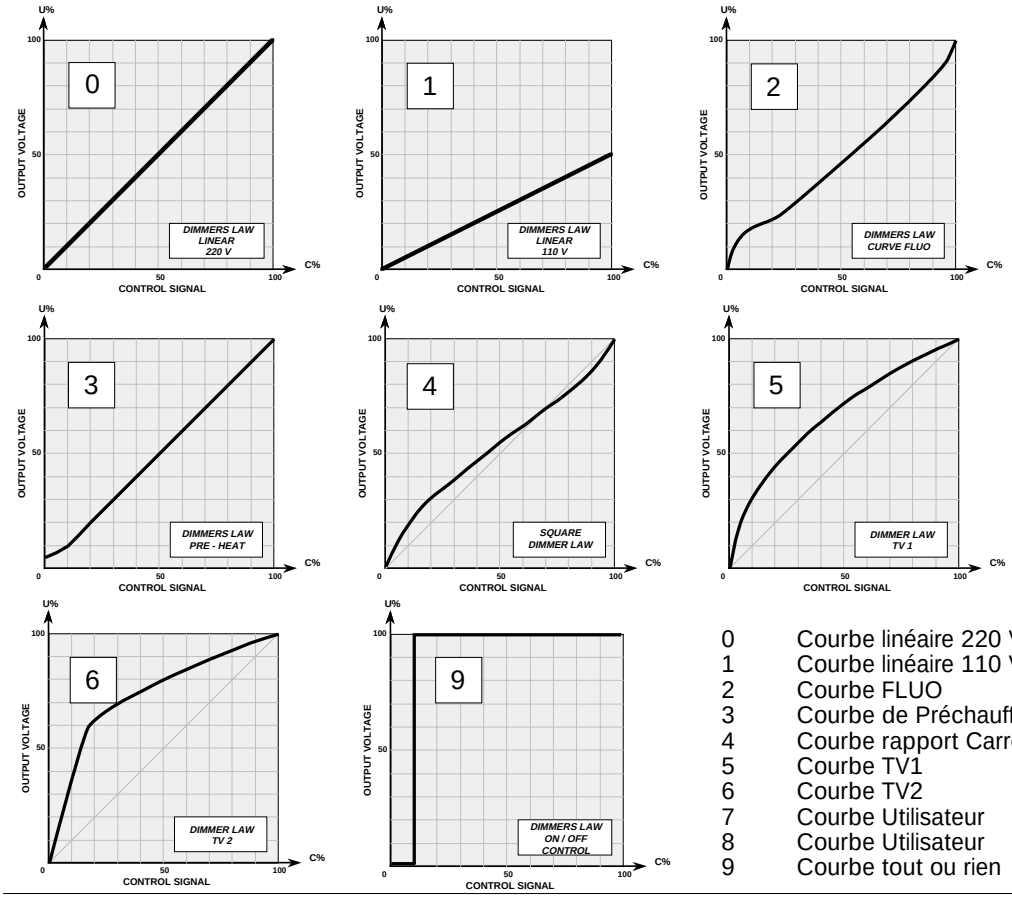
F1 déconnecte tous les gradateurs (voir section 5.3 Patch)
F2 permet de retourner rapidement au patch par défaut 1:1 (voir section 5 Patch)

Dans les deux cas, il vous sera demandé de confirmer l'action ou de sortir avant que la modification ait eu lieu.

12.I.5.2 F2 Editer les courbes de gradateurs

F2

Entrer le numéro de la courbe de gradateur sur lequel vous souhaitez travailler (de 0 à 9, les courbes de gradateurs 7 et 8 étant linéaires, mais pouvant être programmées par l'opérateur) et sélectionner la fonction à accomplir parmi la liste suivante :
NOTES : Aucun menu n'est affiché, seules les fonctions principales sont indiquées en bas de l'écran

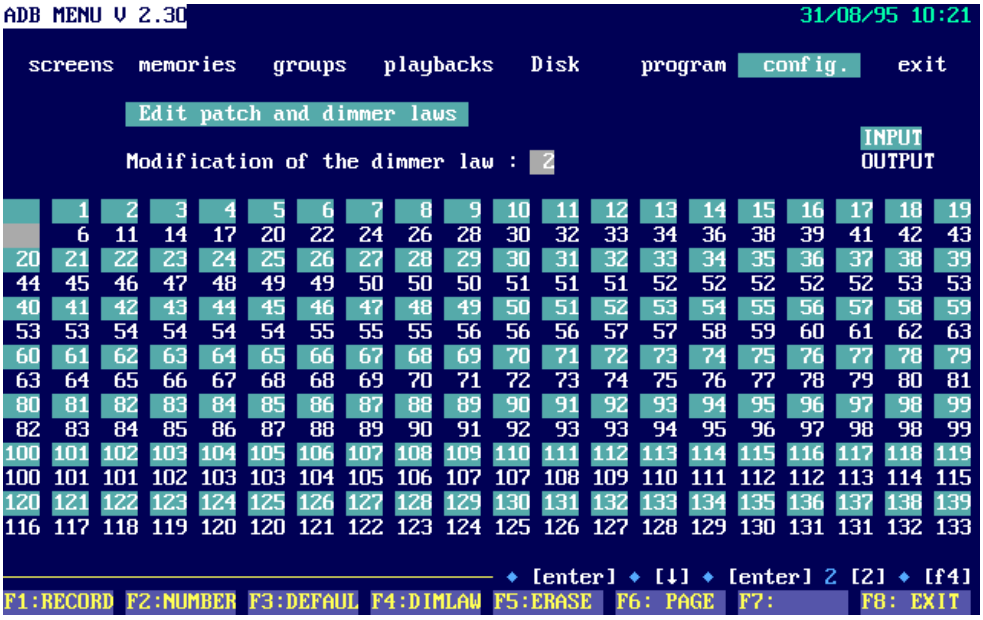


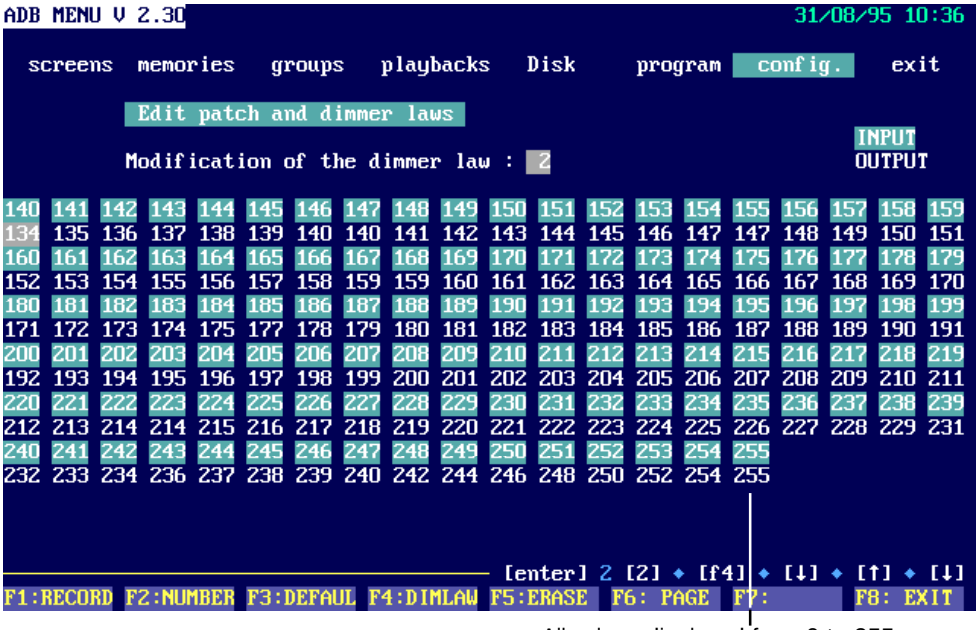
0 Courbe linéaire 220 V
1 Courbe linéaire 110 V
2 Courbe FLUO
3 Courbe de Préchauffage
4 Courbe rapport Carré
5 Courbe TV1
6 Courbe TV2
7 Courbe Utilisateur
8 Courbe Utilisateur
9 Courbe tout ou rien

F1 : Enregistre toute modification faite lors des fonctions 3 à 6.
Ne pas oublier de presser F1 (enregistrer) avant de quitter, si vous désirez sauvegarder vos modifications.

F2 : Affiche un graphique simple de la courbe de gradateur sélectionnée (fonction de lecture seulement). Les valeurs de ce graphique peuvent être lues en manoeuvrant la croix blanche le long de la courbe à l'aide des flèches.
Les valeurs affichées dans le graphique sont en 255 ème et non en pourcentage.

F3 : Permet à une courbe modifiée de retrouver sa configuration par défaut (configuration d'usine).


ADB MENU V 2.30
31/08/95 10:21
screens memories groups playbacks Disk program config. exit
Edit patch and dimmer laws
Modification of the dimmer law : 2
INPUT
OUTPUT
◆ [enter] ◆ [↓] ◆ [enter] 2 [2] ◆ [f4]
F1:RECORD F2:NUMBER F3:DEFAUL F4:DIMLAW F5:ERASE F6: PAGE F7: F8: EXIT


ADB MENU V 2.30
31/08/95 10:36
screens memories groups playbacks Disk program config. exit
Edit patch and dimmer laws
Modification of the dimmer law : 2
INPUT
OUTPUT
[enter] 2 [2] ◆ [f4] ◆ [↓] ◆ [↑] ◆ [↓]
F1:RECORD F2:NUMBER F3:DEFAUL F4:DIMLAW F5:ERASE F6: PAGE F7: F8: EXIT

All values displayed from 0 to 255

F4 : Présente l'écran d'édition de la courbe de gradateur. C'est une table de valeurs d'entrées et de sorties qui est aussi affichée en 255 ème et non en pourcentage. Les valeurs de sorties sont sélectionnées à l'aide des flèches de curseur et modifiées par l'entrée d'une nouvelle valeur. Vous pouvez à tout moment vérifier l'évolution de votre édition en vous reportant au graphique. N'oubliez pas d'enregistrer votre modification lorsqu'elle est achevée.

F5 : Vous permet d'ajouter ou de modifier un niveau de préchauffage. Entrez simplement la nouvelle valeur en pourcentages.

F6 : Copie une autre courbe à l'intérieur de la courbe que vous êtes en train d'éditer. Cela peut être utile si vous voulez utiliser les courbes existantes comme un point de départ pour votre propre courbe.

F8 : Sortie sans sauvegarde des modifications.

Veuillez noter que les courbes 0 et 9 (linéaire et tout ou rien) ne peuvent être éditées mais seulement affichées graphiquement .

Formule pour convertir les valeurs en 255 ème en pourcentage

Valeur en % = Intégrer ((Valeur en 255 ème x 100) / 255)

ex. : 145/255 —> % = Intégrer ((145 x 100) / 255)
% = 56
145/255 = 56%

Formule pour convertir les valeurs en pourcentage en valeurs en 255 ème

Valeur en 255 ème = Intégrer (((Valeur en % + 1) x 255) / 100)

ex. : 56% —> X ème = Intégrer (((56 + 1) x 255) / 100)
= 145
56 % = 145/255

12.I.6 F6 Fonctions de tests

Option non implémentée

12.I.7 F7 Sauvegarde et sortie vers DOS

Ferme le programme principal Vision et sort vers DOS où d'autres fonctions PC peuvent être réalisées.

Pensez à sortir vers DOS avant d'éteindre le VISION afin d'éviter toute possibilité d'endommager votre programme ou les données du spectacle et pour clôturer proprement la ligne DMX..

Abréviations du clavier alphanumérique

Sommaire

13.A Configurer l'unité de sauvegarde
- 13.A.1 Démarrer la fonction 3
- Initialisation complète du système (Cold Start) 3
- 13.A.2 Sélectionner la fonction de sauvegarde 4

13.B Utiliser le clavier alphanumérique pour accéder aux fonction de l'électronique de sauvegarde
- 13.B.1 Liste alphabétique par fonction 7
- 13.B.2 Liste alphabétique par abréviations 10
- 13.B.3 Liste des fonctions répertoriées selon leur emplacements géographiques, platine par platine 13
  - 13.B.3.1 Platines des registres 15
  - 13.B.3.2 Platine de motorisation 17
  - 13.B.3.3 Platine des fonctions spéciales 17
  - 13.B.3.4 Platine des généraux 19
  - 13.B.3.5 Platine de transfert 19
  - 13.B.3.6 Platine des claviers circuits / mémoires 21

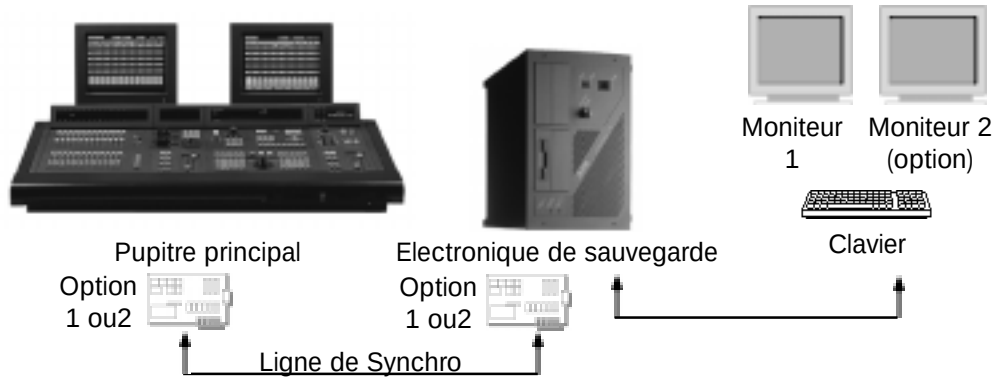
13.C Utilisation du clavier alphanumérique sur le pupitre principal 22

13.D Utilisation des lignes de texte d'affichage de la séquence des touches" 22

13.A Configurer l'unité de sauvegarde

Après avoir lu l'introduction, le guide technique et le chapitre sur l'installation du système, vous êtes maintenant familier avec les différentes options de sauvegarde du système. Ce chapitre a été écrit en fonction de l'utilisation du Vision 10 RB (version "tour" ou en 'baie 19 pouces') comme pupitre de sauvegarde. Néanmoins, toutes les versions de Vision peuvent être utilisées de cette manière.

Electronique de sauvegarde



Initialisation complète du système (Cold Start)

RÇ-initialisation du système à l'aide du logiciel Vision
Pressez simultanément les touches 'ALT' et 'H' sur le clavier alphanumérique, avant le chargement du programme VISION.
Si vous maintenez ces touches trop longtemps appuyées, le programme ne démarrera pas.

13.A.1 Démarrer la fonction

Lorsque vous mettez en service votre unité de sauvegarde pour la première fois ou après une initialisation complète, vérifiez deux choses :

1 La clé de protection de la mémoire est sur la position Normal;

2 La valeur du général affichée doit être de 100.

Si ce n'est pas le cas, tapez sur votre clavier alphanumérique :

LI (live) afin de sélectionner le mode LIVE - scène
V (valeur (virtuelle du général))
FF (full fire) plein feu
BO (black-out) coup de noir
LI (live) scène

IMPORTANT :
Si vous ne vérifiez pas ces deux points, et ne les configurez pas convenablement, il apparaîtra que ces fonctions auront l'effet opposé sur les deux machines lorsqu'elles seront synchronisées.

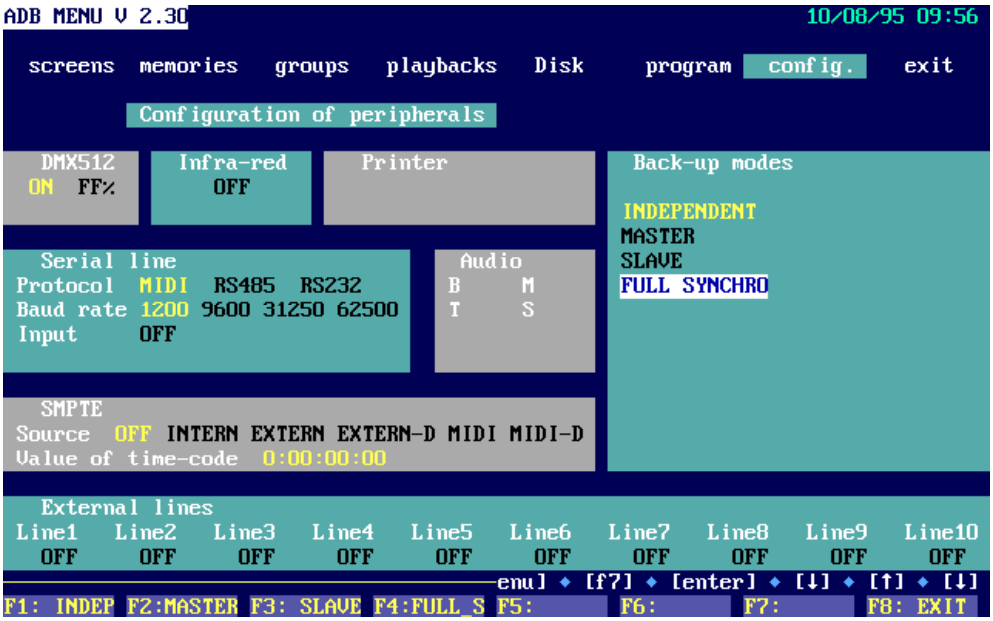
Les lettres que vous venez d'utiliser sont des abréviations permettant d'accéder aux commandes décrites entre parenthèses. Il n'est pas nécessaire de les inscrire en lettres capitales mais, dans ce manuel, nous utiliserons les majuscules dans un souci de clarté. Une liste complète de toutes les abréviations nécessaires à l'accès aux fonctions du Vision suivra à la fin de ce chapitre.

13.A.2 Sélectionner la fonction de sauvegarde

Vos deux Vision, le pupitre principal et l'unité de sauvegarde acceptent globalement quatre modes de fonctionnement. Pour sélectionner la façon dont les deux systèmes interagissent, vous devez appeler la fonction configuration du menu :

Sélectionner MENU (ou M N ou F9-F12)
Sélectionner F7 (menu de configuration)
Sélectionner F1 (périphériques)

L'écran de configuration des périphériques apparaît.



La seule partie de l'écran qui nous intéresse se trouve à droite sous le titre de MODES DE SAUVEGARDE.

Sélectionnez le mode requis en déplaçant le curseur sur l'option désirée (celle-ci sera alors affichée en vidéo-inverse) et pressez ENTER.

MODE INDEPENDANT
La machine que vous êtes en train de configurer va agir en complète indépendance par rapport à l'autre machine. Aucune opération sur la première machine n'aura d'effet sur la seconde et vice-versa.

MODE MAITRE
La machine que vous êtes en train de configurer agira en 'maître' sur la seconde machine qui sera automatiquement configurée en mode 'esclave', ce qui signifie que toutes les fonctions de la première machine affecteront la seconde.

MODE ESCLAVE
La machine que vous êtes en train de configurer agira en tant qu'»esclave' par rapport
À la seconde machine, ce qui signifie que toutes les opérations effectuées sur la seconde machine affecteront la première. La seconde machine sera automatiquement configurée en mode 'maître'.

LES DEUX SYSTEMES DOIVENT "PRE EQUIPES DE L'OPTION SYNCHRO AFIN QU'ILS PUISSENT FONCTIONNER SELON CES DEUX MODES.

MODE SYNCHRO BIDIRECTIONNELLE
La machine que vous êtes en train de configurer sera bi-directionnellement synchronisée par rapport à la seconde machine. Cela signifie que toutes les opérations faites sur n'importe laquelle des deux machines seront automatiquement et simultanément exécutées par l'autre, de sorte que vous ayez un système de sauvegarde simultanée. S'il arrivait que l'une des machines tombe en panne, vous êtes à même de continuer à travailler à partir de la seconde comme si de rien n'était. Il y a cependant certaines fonctions où ce type de synchronisation se transforme en un système maître/esclave, dans la mesure où les deux machines ne peuvent travailler simultanément : veuillez vous référer aux notes ci-dessous.

LES DEUX SYSTEMES DOIVENT "PRE EQUIPES DE L'OPTION SYNCHRO AFIN QU'ILS PUISSENT FONCTIONNER SELON CE MODE.

Lorsqu'un système composé de deux machines est utilisé en mode maître/esclave, la seconde machine sera automatiquement forcée dans le mode contraire de la première, lors de la configuration. De plus, la première machine à être mise en service en début de journée deviendra maître même si, au moment d'être éteinte la veille, elle était configurée en mode esclave. Dès lors, vous devez allumer les machines selon un ordre de priorité ou vérifier la configuration avant de commencer le travail. Si vous devez changer la configuration maître/esclave d'une machine, la configuration de l'autre sera automatiquement inversée.

NOTES :
Le programme ne permet pas pour l'instant d'exécuter des opérations synchronisées sur disque. Si vous voulez sauvegarder sur le disque dur (C:\), vous devez d'abord effectuer l'opération sur une machine et ensuite sur l'autre. Vous ne pouvez pas sauvegarder simultanément sur deux disquettes, mais bien sûr la même disquette peut ensuite être chargée sur les deux systèmes l'un après l'autre. Ainsi, si vous avez sauvegardé un spectacle sur disquette et que vous ayez besoin de le récupérer, vous devez charger la disquette dans les deux machines séparément avant que le système puisse de nouveau fonctionner en synchronisation. Si vous ne l'avez chargée que dans un seul système, le second affichera des messages d'erreurs du fait qu'il tente de lire des informations qu'il ne possède pas. Cependant, les nouvelles mémoires, les nouveaux groupes, etc... seront créés simultanément sur les deux systèmes.

Pensez à vérifier minutieusement la configuration des deux Vision, à bien charger le spectacle sur les deux machines, ainsi qu'à vérifier la touche 'coup de noir' (black-out) et le niveau du général, avant de commencer à travailler.

13.B Utiliser le clavier alphanumérique pour accéder aux fonction de l'électronique de sauvegarde

L'unité de sauvegarde est un système Vision à part entière sans face avant et sans boutons de commande. Cela signifie que tous les circuits électroniques et logiques sont exactement les mêmes que ceux du système principal, mais l'absence de face avant permet de réduire l'encombrement et le coût. Il est néanmoins possible d'utiliser un autre pupitre complet (avec face avant) comme unité de sauvegarde.

Cela signifie que, bien que l'unité de sauvegarde soit opérationnelle à part entière et puisse donc être utilisée de façon indépendante, intégrée par exemple dans des audiovisuels automatisés (musées, expositions...), la seule façon d'accéder à ses fonctions, qu'elle soit indépendante ou synchronisée avec le système principal, est d'utiliser son clavier alphanumérique.

Comme nous l'avons expliqué précédemment, les fonctions sont activées en tapant une ou deux lettres d'abréviations plus, lorsque c'est nécessaire, quelques chiffres. Généralement, les abréviations sont les deux premières lettres de la commande bien qu'il y ait quelques exceptions à cette règle. Nous avons déjà vu que MENU est M N et non M E comme vous pourriez le croire. La raison en est que M E signifie MEMOIRE. Les abréviations sont répertoriées trois fois : 1) alphabétiquement par fonction, 2) alphabétiquement par abréviation et 3) géographiquement, par platines de fonctions. Les niveaux de potentiomètres peuvent être simulés en tapant leur VALEUR sur le clavier. Ex. SM04 V5 signifie registre 4, potentiomètre à 50%. La valeur virtuelle du potentiomètre est affichée en rouge dans la boîte d'information du registre. Il est également possible d'augmenter ou de baisser progressivement cette valeur en utilisant les touches Page suivante et Page précédente. Ex. V PgUp, ou VPgDn.

De même, il est possible d'assigner des valeurs virtuelles au général, à l'auditorium et au paramètre de vitesse d'un effet spécial. Les valeurs virtuelles sont affichées en rouge.

Lorsqu'il y a une différence entre la valeur virtuelle et la position physique du potentiomètre, vous pouvez reprendre le contrôle manuel en déplaçant le potentiomètre jusqu'à ce que la valeur virtuelle et la position physique correspondent,
comme nous l'avions fait précédemment pour la vitesse d'un effet ou la récupération d'un transfert en manuel.

NOTES :
Il n'y a pas d'abréviation pour le général (grand master). Pour changer le niveau du général, vous devez sélectionner le registre live et ensuite changer les valeurs : LI, V, PgDn ou PgUp, LI.

13.B.1 Liste alphabétique par fonction

Fonctions Spéciales.

Touches du clavier	Fonction du Vision
Alt	Alt
Barre d'espace	Clear / efface
Touches de fonctions	Comme Vision
Page up (Page suivante)	Augmentation progressive des valeurs
Page down (Page précédente)	Diminution progressive des valeurs
+	+
-	-
Quatre Flèches	comme Vision
F9-F12	Menu
L I, V, F F (ou %), L I	Niveau du Général (Live, Valeur, FF,...)
A D, V, F F (ou %), A D	Niveau de l'Auditorium (Audit., Valeur, ...)
>	Un pas en avant (Pas ->/ Step ->)
<	Un pas en arrière (Pas <- / Step <-)
*	Attribution d'une intensité (= AT%)
<->(Tabulations)	Jusqu'à (= Thru)
?	Aide (Help)
%	Attribution d'une intensité (= AT%)

Add Step	A S	Ajouter un pas
All	A L	Tous
At	A T	"`à' (attribution d'intensité)
Audio / Midi	A M	
Auditorium	A D	
Auto	A U	
Bank	B A	Banque
Black Out	B O	Coup de noir
ByPass	B P	By-pass
Channel	C H	Circuit
Chase Number	C N	Chenillard Numéro ...
Clear	C L	ou barre d'espace Effacer
ClipBoard	C B	Zone de stockage temporaire d'informations
Colour	C O	Couleur
Copy	C P	Copie
Cut (Numéro de transfert)	C U #	Transfert instantané (C U 1 pour transfert n 1)
Dimmer	D I	Gradateur
Dimmer Law	D L	Courbe de gradateur
Down Time	D T	Temps de descente
Edit Memory	E M	Edition mémoire (en aveugle)
Effect Number	E N	Effet Spécial N ...
Erase	E R	Effacer
Erase Step	E S	Effacer un pas

Fade	F A	Fondu (effets spéciaux)
Flash	F L	Mode de flash (Normal, Solo,...)
Flash d'un registre	F X #	ex.: FX 24 pour flasher le registre 24 Si un seul chiffre, entrer le zéro d'abord ou le chiffre suivi de Enter (FX 01 ou FX 1/ Enter)
Free	F R	Libérer
From Disk	F D	A partir du disque
Full Fire (100%)	F F	Plein feu
F...	F #	F1 à F12 Touches de fonctions
Go # (NumÇro de transfert)	G O #	Démarrage du transfert (GO1 pour transfert 1)
Go Back (Num. de transf.)	G B #	Retour en arrière du transfert (GB1)
Go Effect	G E	Démarrage d'un effet spécial ou chenillard
Group	G R	Groupe N ...
Help	H E	Aide
Hold # (Num. de transf.)	H O #	Pause du transfert (HO1 pour transfert 1)
Inhibit	I N	Inhibition
K N ...	K #	Touche-programme K1 à K7
Last	L A	Dernier ou précédent
Live	L I	Scène
Load	L O	Charger
Loop Number	L N	Boucle N ...
Macro	M A	Macro Si un seul chiffre, entrer le zéro d'abord ou le chiffre suivi de Enter (MA 09 ou MA 9/ Enter)
Macro numéro...	M #	M1 à M6
Memory	M E	Mémoire
Memory protect (on)	M P +	Protection mémoire enclenchée
Mem Pro. Normal (off)	M P -	Protection mémoire retirée (normal)
Menu	M N	
Moniteur numéro...	M O #	(M O 1, M O 2 ou M O 3)
Motion Control	M C	Contrôle du mouvement
Motion Library	M L	Librairie de valeurs de paramètres (motorisation)
Next	N E	Suivant
Ove +	O+	(Override +) Surpilotage progressif
Ove -	O-	(Override -) Diminution du surpilotage
zéro %	O O	(lettres) ou 0 (chiffre)

Part Load	P L	Chargement partiel
Patch		P A
Pile (N de transfert)	P I #	Empilage dans le transfert (PI1 pour transfert 1)
Préparation (N de transf.)	P #	Registre Préparation du transfert (P1=transf. 1)
Print	P R	Impression
Record Key	R K	Enregistrement de touches
Record Live	R L	Enregistrement scène
Record Memory	R M	Enregistrement d'une mémoire
Return	R E	Retour aux valeurs avant modifications
Run	R U	Direction d'évolution d'un effet spécial
Sequentiel (N de transfert)	S E #	Transfert en mode séquentiel (SE1)
softkey N ...	K #	Touche - programme # (1 à 7)
Solo	S O	Solitaire
Scène (N de transfert)	S #	Registre scène du transfert (S1 pour transf. 1)
Step	S T	Pas
SubMaster number	S M #	NumÇro de registre (SM01, SM1 / Enter, SM13)
Test	T E	Test séquentiel des circuits
Thru	T H	Jusqu'à (<->)
To Disk	T D	Vers le disque
Transition	T R	Mode de transition (effets spéciaux)
Type	T Y	Type d'effet spécial
Up Time	U T	Temps de montée
Valeur par dizaine de %	V #	ex.: V5 pour 50%
Wait Time	W T	Temps d'attente
Wheel	W H	Roue des circuits / mémoires
	Pg Up	(Page suivante) pour augmenter
	Pg Dn (	Page précédente) pour diminuer
Wheel numéro	W #	(W1...W4) Roues 1 à 4 (platine de motorisation)
zéro %	O O (lettres) ou 0 (chiffre)	

13.B.2 Liste alphabétique par abréviations

Fonctions Spéciales.

Touches du clavier	Fonction du Vision
Alt	Alt
Barre d'espace	Clear / efface
Touches de fonctions	Comme Vision
Page up (Page suivante)	Augmentation progressive des valeurs
Page down (Page précédente)	Diminution progressive des valeurs
+	+
-	-
Quatre Flèches	comme Vision
F9-F12	Menu
L I, V, F F (ou %), L I	Niveau du Général (Live, Valeur, FF,...)
A D, V, F F (ou %), A D	Niveau de l'Auditorium (Audit., Valeur, ...)
>	Un pas en avant (Pas ->/ Step ->)
<	Un pas en arrière (Pas <- / Step <-)
*	Attribution d'une intensité (= AT%)
<->(Tabulations)	Jusqu'à (= Thru)
?	Aide (Help)
%	Attribution d'une intensité (= AT%)

A T	AT	'à' (attribution d'intensité)
A D	Auditorium	
A L	ALL	Tous
A M	Audio / Midi	
A S	Add Step	Ajouter un pas
A U	AUto	
B A	Bank	Banque
B O	Black Out	Coup de noir
B P	ByPass	By-pass
C B	ClipBoard	Zone de stockage temporaire d'informations
C H	CHannel	Circuit
C L	CLear	Efface
C N	Chase Number	Chenillard N ...
C O	COlour	Couleur
C P	CoPy	Copie
C U #	CUt	(numéro de transfert) - Transfert instantané
D I	DImmer	Gradateur
D L	Dimmer Law	Courbe de gradateur
D T	Down Time	Temps de descente
E M	Edit Memory	Edition mémoire (en aveugle)
E N	Effect Number	Effet spécial N ...
E R	ERase	Effacer
E S	Erase Step	Effacer un pas

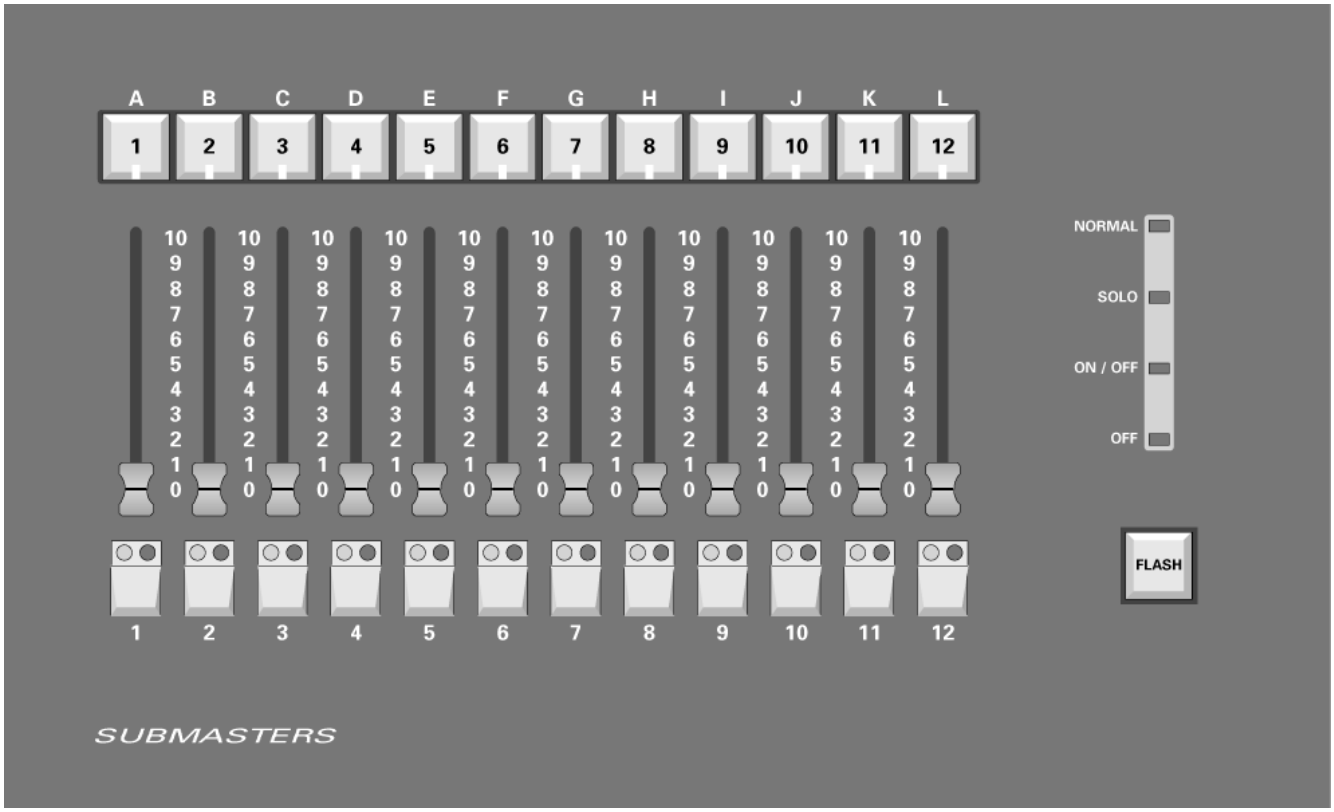
F #	Function key n°	Touches de fonctions (F1 à F12)
F A	FAde	Fondu (effets spéciaux)
F D	From Disk	A partir du disque
F F	Full Fire (100%)	Plein feu
F L	FLash	mode de flash
F R	FRee	Libérer
F X #	Flash d'un registre.	ex.: FX 24 pour flasher le registre 24 Si un seul chiffre, entrer le 0 d'abord ou le chiffre suivi de Enter (FX 01 ou FX 1 / Enter)
G B #	Go Back	(N° de transfert) - retour en arrière (GB1 pour transfert 1)
G E	Go Effect	Démarrage d'un effet spécial ou d'un chenillard
G O #	GO	(N° de transfert) - Démarrage du transfert (GO1 pour transf. 1)
G R	GRoup	Groupe N ...
H E	HElp	aide
H O #	HOld	(N° de transfert) - Pause du transfert (HO1 pour transfert 1)
I N	Nhibit	Inhibition
K #	softKey N ...	Touches-programmes K1 à K7
L A	LAst	Dernier ou précédent
L I	LIve	Scène
L N	Loop Number	Boucle de mémoires N ...
L O	LOad	Charger
M #	Macro N ...	(M1 à M6)
M A	MAcro N ...	Si un seul chiffre, entrer le zéro d'abord ou le chiffre suivi de Enter (MA 09 ou MA 9 / Enter)
M C	Motion Control	Contrôle du mouvement
M E	MEmory	Mémoire
M L	Motion Library	Librairie de valeurs de paramètres
M N	MeNu	
M O #	Moniteur N ...	(MO1, MO2, MO3)
M P +	Memory Protect On	Protection mémoire enclenchée
M P -	Memory Protect Off	normal) - Protection mémoire retirée
N E	NExt	Suivant
O+	Ove +(Override +)	Surpilotage progressif
O-	Ove - (Override -)	Diminution du surpilotage
O O	(lettres)	zéro % (ou 0 (chiffre))
P #	Préparation #	(N° de transfert) - Registre Préparation du transfert
P A	PAtch	
P I #	PIle (N° de transfert)	Empilage dans le transfert (PI1 -> transf.1)
P L	Part Load	Chargement partiel
P R	PRint	Impression

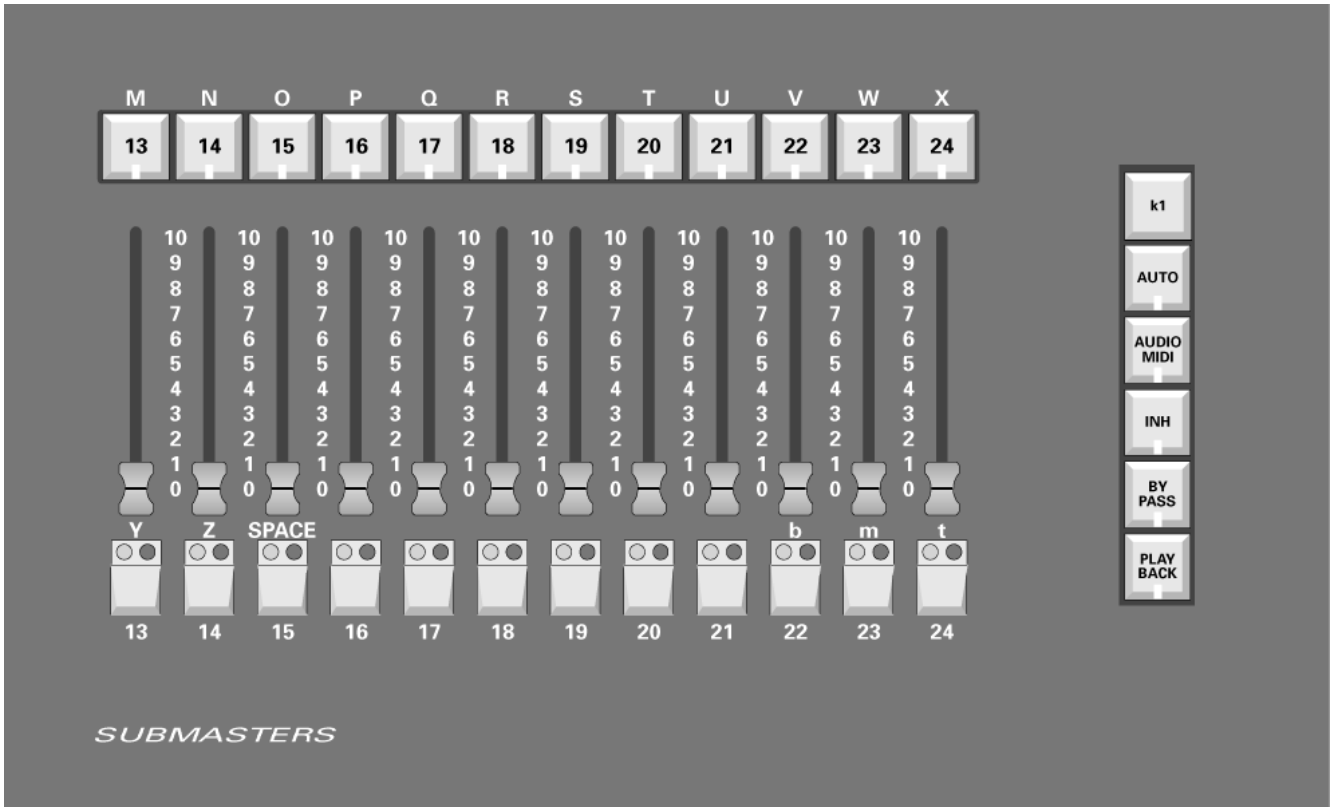
R E	REturn	Retour aux valeurs avant modifications
R K	Record Key	Enregistrement de touches
R L	Record Live	Enregistrement scène
R M	Record Memory	Enregistrement d'une mémoire
R U	RUn	Direction d'évolution d'un effet spécial
S #	Scène	(N° de transfert) - registre scène du transfert (S1 pour transf. 1)
S E #	SEquentiel	(N ° de transfert) - mode séquentiel du transfert (SE1)
S M #	SubMaster #	N° de registre (SM01, SM1 / Enter, SM13)
S O	SOlo	Solitaire
S T	STep	Pas
T D	To Disk	Vers le disque
T E	TEst	Test séquentiel des circuits
T H	THru	Jusqu'à (<->)
T R	TRansition	mode de transition (effets spéciaux)
T Y	TYpe	ype d'effet spécial
U T	Up Time	Temps de montée
V #	Valeur en diz. de %	ex.: V5 pour 50%
W #	Wheel n (W1...W4)	Roues 1 à 4 de la platine de motorisation
W H	Wheel	Roue des circuits / mémoires
	Pg Up	(Page suivante) pour augmenter
	Pg Dn (	Page précédente) pour diminuer
W T	Wait Time	Temps d'attente
O O ou 0	zero percent	

13.B.3 Liste des fonctions répertoriées selon leur emplacements géographiques, platine par platine

Fonctions Spéciales.

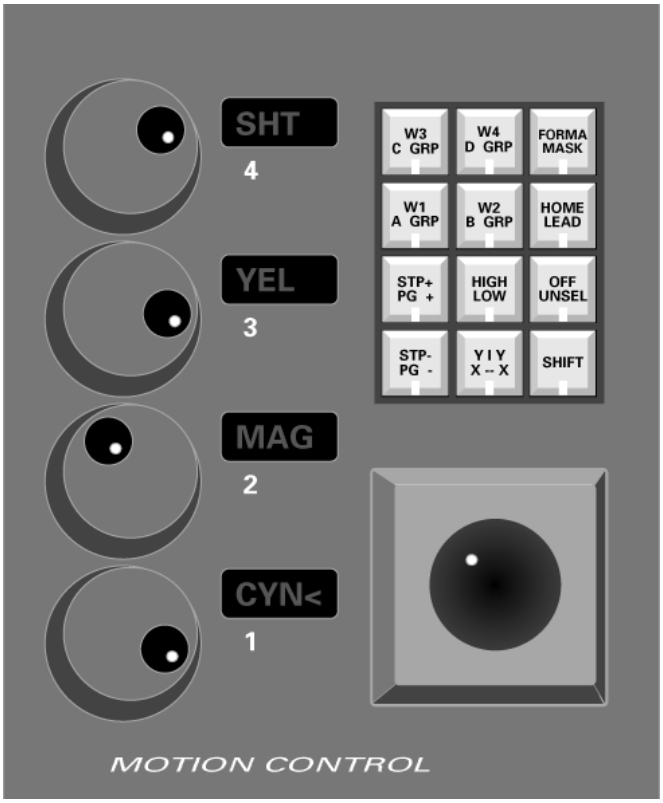
Touches du clavier	Fonction du Vision
Alt	Alt
Barre d'espace	Clear / efface
Touches de fonctions	Comme Vision
Page up (Page suivante)	Augmentation progressive des valeurs
Page down (Page précédente)	Diminution progressive des valeurs
+	+
-	-
Quatre Flèches	comme Vision
F9-F12	Menu
L l, V, F F (ou %), L l	Niveau du Général (Live, Valeur, FF,...)
A D, V, F F (ou %), A D	Niveau de l'Auditorium (Audit., Valeur, ...)
>	Un pas en avant (Pas ->/ Step ->)
<	Un pas en arrière (Pas <- / Step <-)
*	Attribution d'une intensité (= AT%)
<->(Tabulations)	Jusqu'à (= Thru)
?	Aide (Help)
%	Attribution d'une intensité (= AT%)

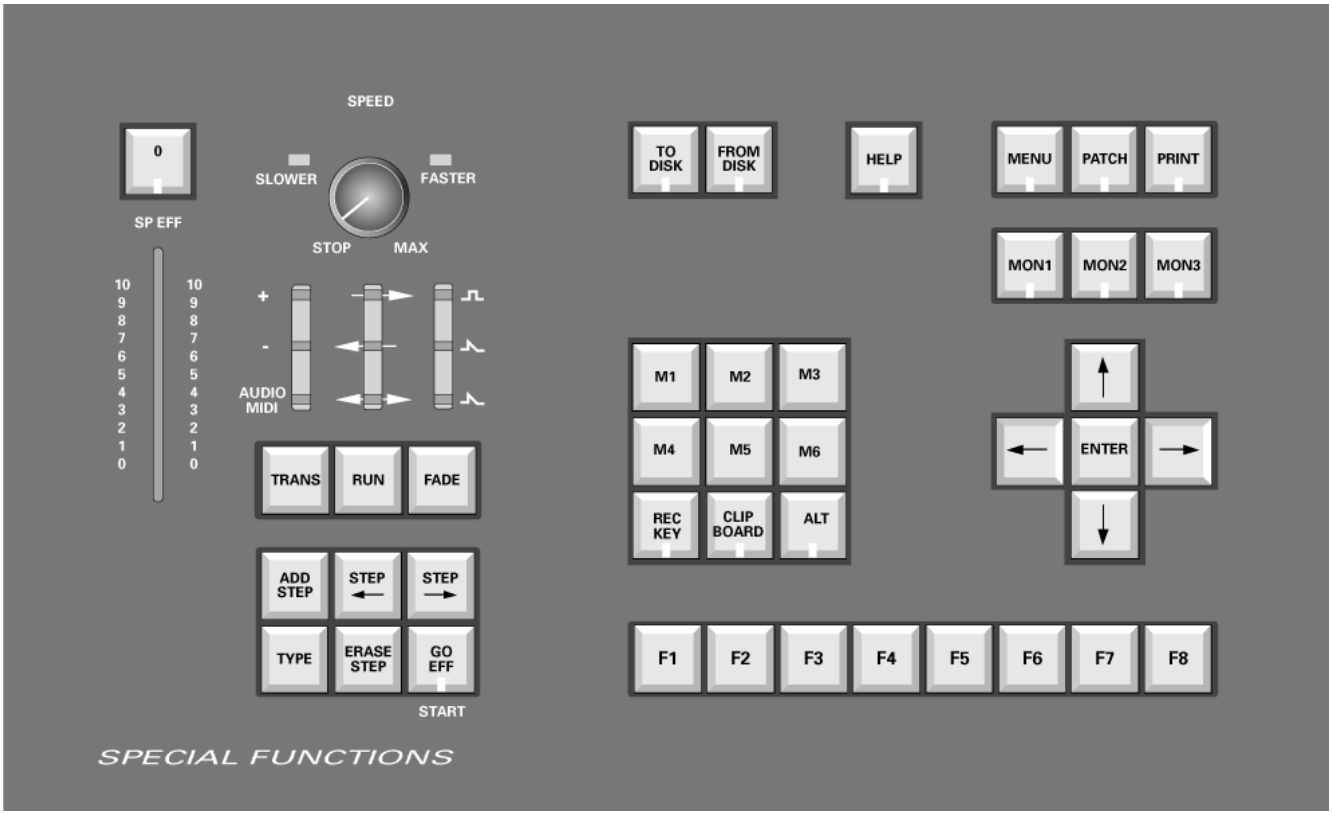

A B C D E F G H I J K L
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
NORMAL
SOLO
ON / OFF
OFF
FLASH
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
SUBMASTERS


M N O P Q R S T U V W X
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
k1
AUTO
AUDIO MIDI
INH
BY PASS
PLAY BACK
Y Z SPACE b m t
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
SUBMASTERS

13.B.3.1 Platines des registres

Audio / Midi	A M	
Auto	A U	
ByPass	B P	By-pass
Channel	C H	Circuits
Flash	F L	mode de flash
Flash d'un registre	F X #	x.: FX 24 pour flasher le registre 24 Si un seul chiffre, entrer le zéro d'abord ou le chiffre suivi de Enter (FX 01 ou FX 1/ Enter)
Inhibit	I N	Inhibition
Softkey	K #	Touche-programme
Solo	S O	Solitaire
SubMaster numéro	S M #	NumÇro de registre (SM01, SM1 / Enter, SM13)
Valeur en diz. de %	V #	ex. V5 pour 50%


SHT
4
YEL
3
MAG
2
CYN<
1
W3 C GRP
W4 D GRP
FORMA MASK
W1 A GRP
W2 B GRP
HOME LEAD
STP+ PG +
HIGH LOW
OFF UNSEL
STP- PG -
Y I Y X -- X
SHIFT
MOTION CONTROL

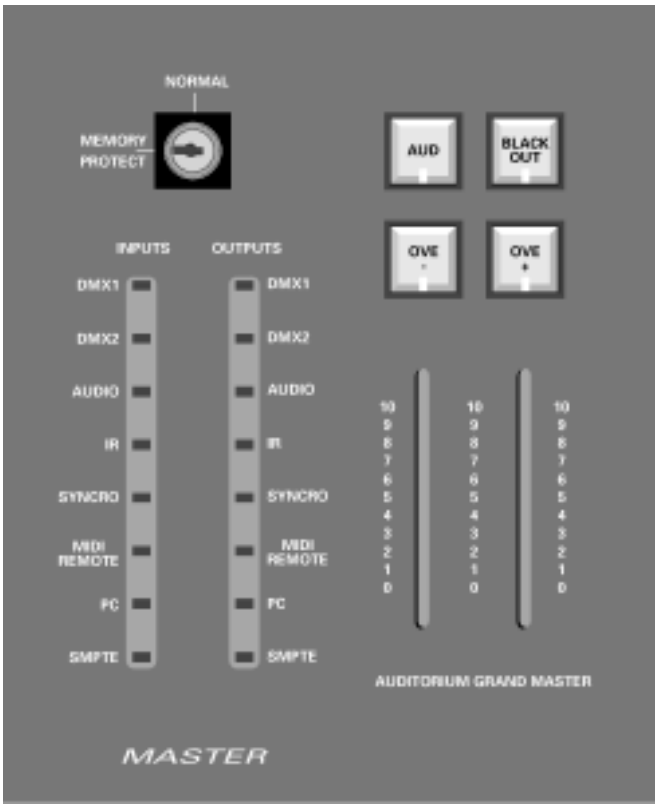

SPEED
0
SP EFF
SLOWER
FASTER
STOP
MAX
AUDIO MIDI
TRANS
RUN
FADE
ADD STEP
STEP
STEP
TYPE
ERASE STEP
GO EFF
START
TO DISK
FROM DISK
HELP
MENU
PATCH
PRINT
MON1
MON2
MON3
M1
M2
M3
M4
M5
M6
REC KEY
CLIP BOARD
ALT
ENTER
F1
F2
F3
F4
F5
F6
F7
F8
SPECIAL FUNCTIONS

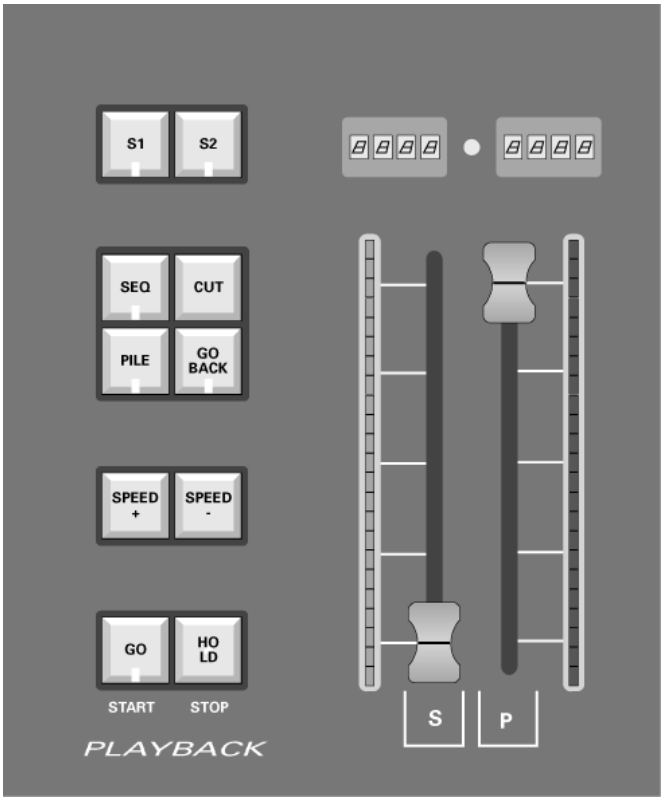
13.B.3.2 Platine de motorisation

Wheel numéro	W #	(W1...W4) Roues 1 à 4

13.B.3.3 Platine des fonctions spéciales

Add Step	A S	Ajouter un pas
ClipBoard	C B	Zone de stockage temporaire d'informations
Erase Step	E S	Effacer un pas
Fade	F A	Fondu (effets spéciaux)
From Disk	F D	A partir du disque
Function key N	F #	Touches de fonctions (F1 à F8)
Go Effect	G E -	Démarrage d'un effet spécial ou chenillard
Help	H E	Aide
Menu	M N	
Moniteur N	M O #	(M O 1, M O 2 ou M O 3)
Patch	P A	
Print	P R	Impression
Record Key	R K	Enregistrement de touches
Run	R U	Direction d'évolution d'un effet spécial
Step	S T	Pas
To Disk	T D	Vers le disque
Transition	T R	Mode de transition (effets spéciaux)
Type	T Y	Type d'effet spécial


NORMAL
MEMORY PROTECT
AUD
BLACK OUT
OVE -
OVE +
INPUTS
OUTPUTS
DMX1
DMX2
AUDIO
IR
SYNCRO
MIDI REMOTE
PC
SMPTE
AUDITORIUM GRAND MASTER
MASTER

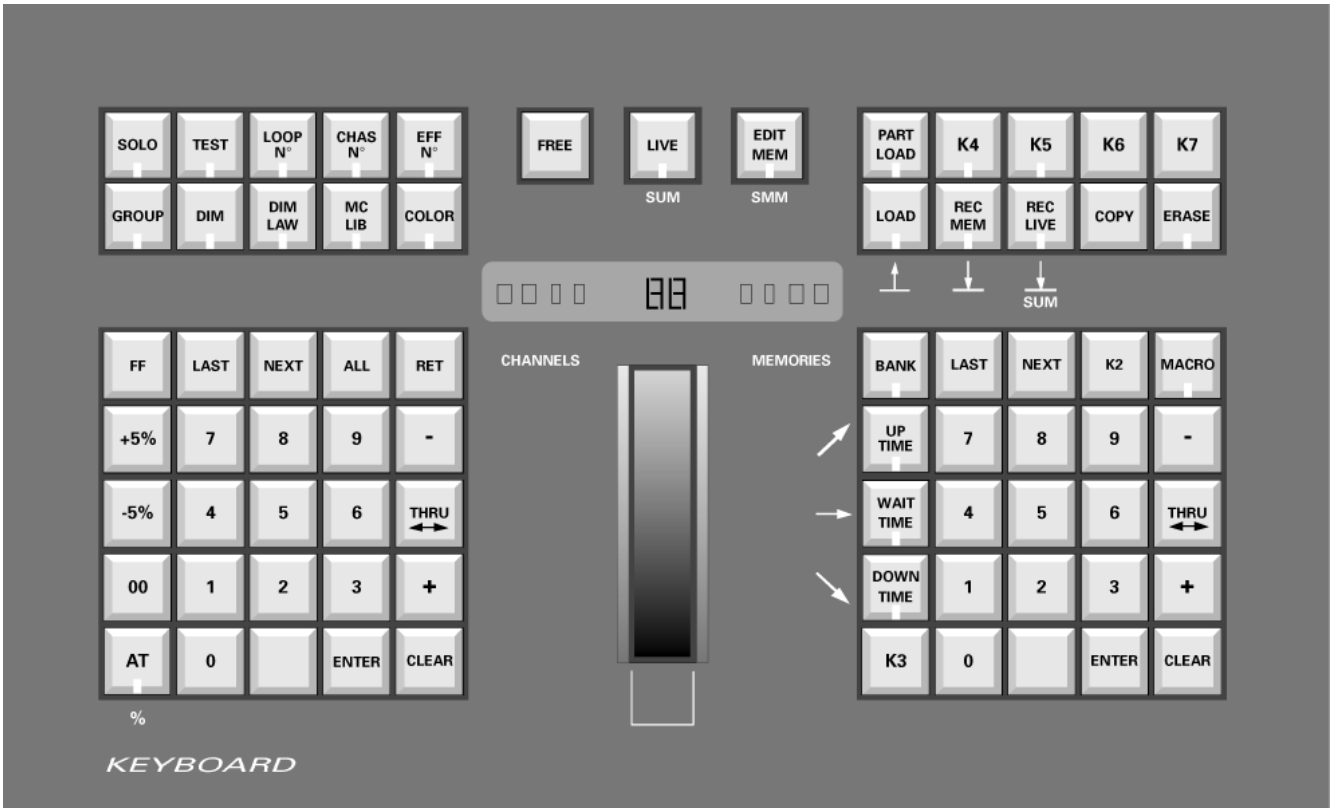

S1
S2
SEQ
CUT
PILE
GO BACK
SPEED +
SPEED -
GO
HO LD
START
STOP
S
P
PLAYBACK

13.B.3.4 Platine des généraux

Auditorium	A D	
Black Out	B O	Coup de noir
Memory Protect	MP	protection mémoire enclenchée
Normal	MP	protection mémoire retirée
Ove +	O+	(Override +) - Surpilotage progressif
Ove -	O-	(Override -) - Diminution du surpilotage

13.B.3.5 Platine de transfert

Cut (N° transfert)	C U #	Transfert instantané (CU1 pour transfert 1)
GO (N° transfert)	G O #	Démarrage du transfert (GO1 - >transfert 1)
Go Back (N° transfert)	G B #	Retour en arrière du transfert (GB1)
Hold (N de transfert)	H O #	Pause du transfert (HO1)
Pile (N° transfert)	P I #	Empilage dans le transfert (PI1)
Préparation (N°)	P #	Sélection du registre Préparation (P1)
Sequence (N°)	S E #	Transfert en mode séquentiel (SE1)
Scène (N°transfert)	S #	Sélection du registre Scène (S1)
Speed +/ Speed -	F5	(Vitesse) pour connecter la roue au registre sélectionné suivi de Pg Up / Pg Dn
Valeur en diz.de % Progressivement	V #	ex.: V5 pour 50% V / Pg Up pour augmenter ou Pg Dn pour diminuer


SOLO
TEST
LOOP N°
CHAS N°
EFF N°
GROUP
DIM
DIM LAW
MC LIB
COLOR
FREE
LIVE
SUM
EDIT MEM
SMM
PART LOAD
K4
K5
K6
K7
LOAD
REC MEM
REC LIVE
COPY
ERASE
SUM
CHANNELS
MEMORIES
FF
LAST
NEXT
ALL
RET
+5%
7
8
9
-
-5%
4
5
6
THRU
00
1
2
3
+
AT
0
ENTER
CLEAR
%
BANK
LAST
NEXT
K2
MACRO
UP TIME
7
8
9
-
WAIT TIME
4
5
6
THRU
DOWN TIME
1
2
3
+
K3
0
ENTER
CLEAR
KEYBOARD

13.B.3.6 Platine des claviers circuits / mémoires

All	A L	Tous
At	A T	‘à’ (attribution d’intensité)
Channel	C H	Circuit
Chase Number	C N	Chenillard N ...
Colour	C O	Couleur
Dimmer	D I	Gradateur
Dimmer Law	D L	Courbe de gradateur
Down Time	D T	Temps de descente
Edit Memory	E M	Edition Mémoire (en aveugle)
Effect Number	E N	Effet spécial N ...
Erase	E R	Effacer
Free	F R	Libérer
Group	G R	Groupe N ...
softKey N	K #	Touche-programme N (K1 à K7)
Last	L A	Dernier ou précédent
Live	L I	Scène
Load	L O	Charger
Loop Number	L N	Boucle de mémoires N ...
Macro	M A	Macro. Si un seul chiffre, entrer le zéro d’abord ou le chiffre suivi de Enter (MA 09 ou MA 9 / Enter)
Macro N ...	M #	M1 à M6
Memory	M E	Mémoire
Motion Control	M C	Contrôle du mouvement
Motion Library	M L	Librairie de valeurs de paramètres (motorisation)
Next	N E	Suivant
Part Load	P L	Chargement partiel
Record Live	R L	Enregistrement scène
Record Memory	R M	Enregistrement d’une mémoire
Return	R E	Retour aux valeurs avant modifications
Test	T E	Test séquentiel des circuits
Thru	T H	Jusqu’à (<->)
Up Time	U T	emps de montée
Wait Time	W T	Temps d’attente
Wheel	Pg Up	(Page suivante) pour augmenter
	Pg Dn (	Page précédente) pour diminuer
zero percent	O O	(lettres) ou 0 (chiffre)

13.C Utilisation du clavier alphanumérique sur le pupitre principal

Vous pouvez utiliser le clavier alphanumérique fourni avec votre pupitre principal à n'importe quel moment puisque le clavier et la face avant fonctionnent en parallèle. Au cas où la face avant serait endommagée, par exemple après infiltration d'un liquide, vous pouvez continuer à travailler avec le clavier, en utilisant les abréviations décrites auparavant.
Il est donc possible d'accéder à n'importe quelle fonction à partir du clavier alphanumérique. Dès lors, si par exemple, vous avez une version de pupitre sans second transfert, vous pouvez néanmoins appeler les fonctions du second transfert à partir du clavier. Le second transfert est donc virtuel dans la mesure où la face avant n'est pas physiquement présente.

13.D Utilisation des lignes de texte d'affichage de la séquence des touches"

Au bas du moniteur 2, la séquence des dernières touches enfoncées défile sur deux lignes. Le texte est affiché dans des couleurs différentes en fonction de la provenance de la commande.
Vérifiez dans le menu de configuration des écrans que l'option 'affichage de la séquence des touches' corresponde au deuxième moniteur et que la palette des couleurs soit configurée par défaut.

TEXTE VERT	la commande provient de la face avant du pupitre principal.
TEXTE BLEU	la commande provient du clavier alphanumérique.
TEXTE BLANC	la commande provenant du clavier alphanumérique et affichée en bleu est ensuite décodée par l'analyseur syntaxique du Vision. Le résultat du décodage est affiché en blanc.
TEXTE JAUNE	la commande provient de l'autre pupitre dans une configuration où les deux pupitres sont synchronisés.
TEXTE ROUGE	la commande provient de la télécommande à infrarouge.

Télécommande à infrarouge

14.A Installation de la télécommande à infrarouge 3

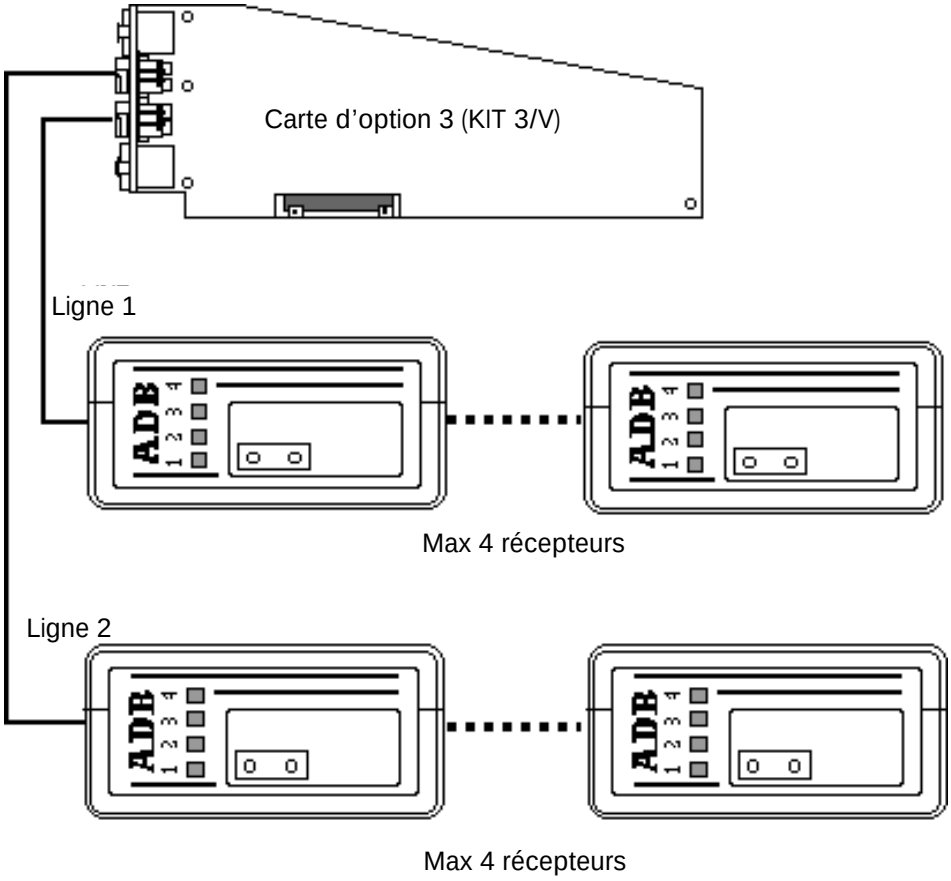
14.B Les fonctions de réception 5

14.C. Les fonctions de transmission 5
14.C.1 Résumé des fonctions du clavier de l'émetteur 6

14.D Description des fonctions de l'émetteur 7
14.D.1 Sélection de circuits 7
14.D.1.1 Sélection d'un circuit 7
14.D.1.2 Sélection d'une série consécutive de circuits 7
14.D.1.3 Sélectionner une série de circuits consécutifs en ajoutant ou en excluant un autre groupe de circuits. 7
14.D.1.4 Sélectionner tous les circuits d'un registre 7
14.D.1.5 Soustraire certains circuits lors de la prise de contrôle du contenu d'un registre 7
14.D.1.6 Sélectionner tous les circuits à 00% 7
14.D.1.7 Sélectionner tous les circuits d'une mémoire ou d'une liste de mémoires 8
14.D.1.8 Sélectionner tous les circuits utilisés dans toutes les mémoires 8
14.D.1.9 Désélectionner les circuits 8
14.D.1.10 Sélectionner des groupes plutôt que des circuits 8
14.D.2 Attribution des intensités 9
14.D.2.1 Par dizaine de % 9
14.D.2.2 Par % 9
14.D.2.3 à 100% 9
14.D.2.4 à 00% 9
14.D.2.5 Progressivement 9
14.D.3 Modification des intensités 10
14.D.3.1 Forcer tous les circuits d'une mémoire à la même intensité 10
14.D.3.2 Régler les circuits d'une mémoire proportionnellement à leur intensité initiale. 10
14.D.3.3 Forcer les circuits à 00 10
14.D.3.4 Retrouver la valeur initiale pour les circuits sélectionnés. 10
14.D.3.5 Conservation de la balance entre les niveaux des circuits pendant les modifications 10
14.D.4 Autres fonctions de contrôle de circuits et/ou de groupes 11
14.D.4.1 Isoler des circuits (SOL) 11
14.D.4.2 Test séquentiel automatique (TST) 11
14.D.5 Chargement de mémoires dans le champ de travail actif 11
14.D.5.1 Chargement d'une mémoire dans le champ actif 11
14.D.5.2 Chargement d'une liste de mémoires dans le champ actif 11
14.D.5.3 Ajouter une ou plusieurs mémoires dans le champ de travail 11
14.D.5.4 Soustraire une ou plusieurs mémoires du champ de travail 11
14.D.6 Déclencher les macros 12
14.D.7 Fonctions de transfert 12

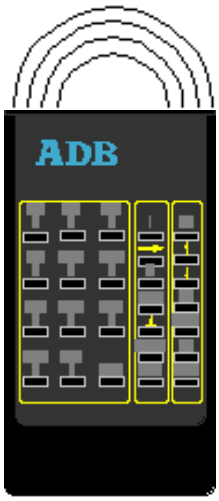
14.A Installation de la télécommande à infrarouge

Votre ensemble de télécommande à infrarouge se compose d'une télécommande à distance (TX), d'un ou de plusieurs récepteurs (RX) et d'une carte d'option infrarouge installée dans le pupitre Vision.



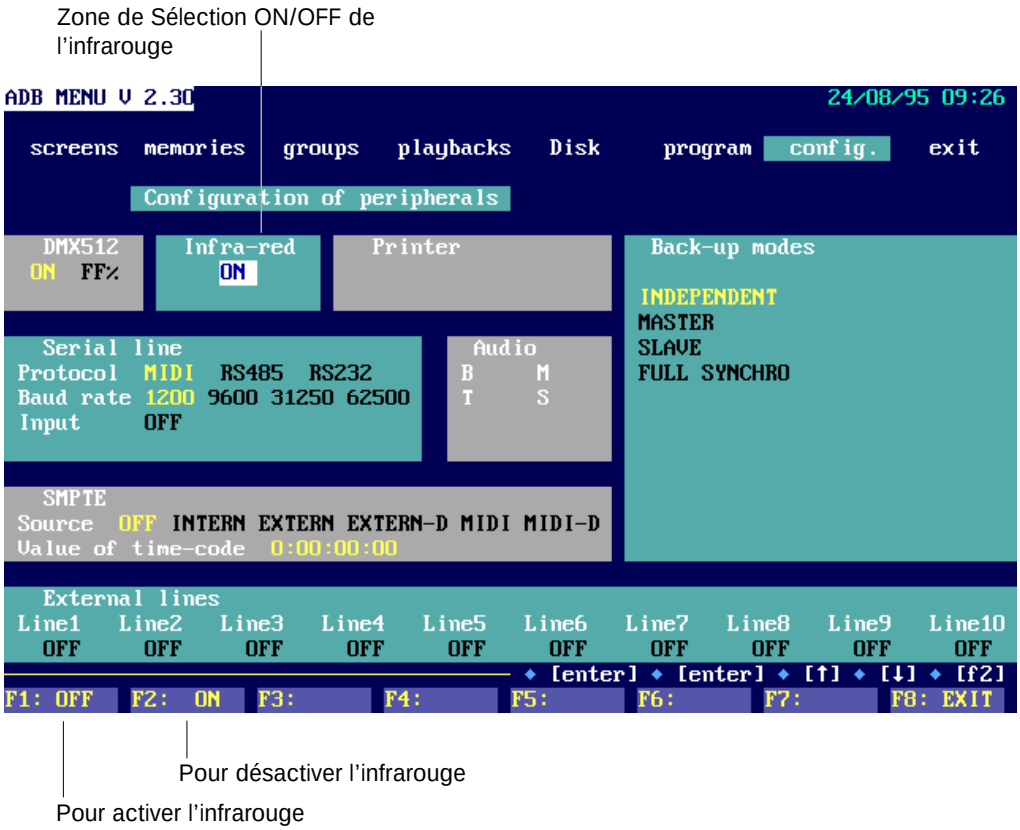
Un maximum de 4 récepteurs peuvent être raccordés les uns à la suite des autres sur une ligne.

Cela signifie que la carte infrarouge (KIT 3/V) possède 2 entrées.
Le transmetteur doit être équipé d'une batterie de type PP3 (9V).



Avant d'essayer d'utiliser votre système de télécommande à infrarouge, vérifiez que ce dernier soit bien enclenché dans la section Périphériques du menu Vision.

MENU
F7 CONFIG
F1 PERIPHERIQUES



Pour accéder à l'écran de sélection des périphériques,

déplacez le curseur jusqu'au sélecteur on/off de l'infrarouge.

Presser les touches ENTER ou F1 pour enclencher le système infrarouge. Lorsque ON est sélectionné, sortez de l'écran en utilisant F8.
Par cette méthode, l'infrarouge peut également être désactivée en poussant sur F2.
C'est une bonne habitude en conditions de spectacle.
Lorsque vous êtes sur ON, la LED de l'infrarouge sur le panneau du Général s'allume.

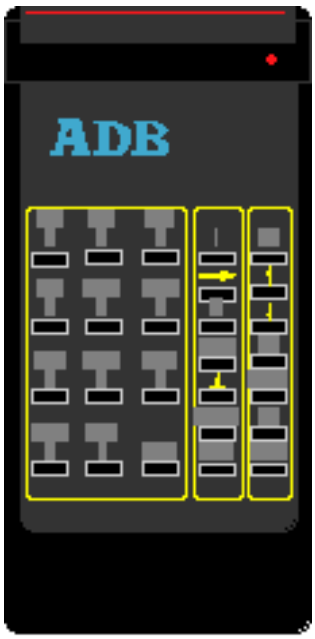
14.B Les fonctions de réception

Hormis les évidentes fonctions de réception des données, les récepteurs vous proposent également quelques indications d'état. Vous apercevrez, sur l'avant du récepteur, une paire de LED vertes qui signifient :

a) la télécommande est opérationnelle
b) les données ont été réceptionnées
c) l'émetteur est en mode Shift

Les deux LED sont éteintes	:	la télécommande est éteinte (désactivée par Vision)
Les deux LED sont allumées	:	la télécommande est activée
S'éteignent et puis se rallument	:	le récepteur est en train de recevoir des informations de l'émetteur
Clignotent rapidement	:	L'émetteur est en mode SHIFT

14.C. Les fonctions de transmission



Le côté gauche de la télécommande comporte un clavier numérique avec les nombres 0-9 et (.) (point). La touche en bas à droite, appelée SHF, est la touche Shift utilisée pour accéder aux fonctions indiquées au-dessus des chiffres : M7, M8, M9 (macros), GO, BCK (go back - retour), CUT (Transfert 1), TST (test), SOL (solo), ALL, COL (couleur) et B-O (black-out - noir)

Les deux colonnes de touches à droites sont destinées aux touches de fonctions des circuits et des mémoires. : +, ((Jusqu'à), -, GRP (Groupe), LOAD (Charger), MEM, RET (Retour), FF, (wheel up ('roue' pour augmenter), (wheel down ('roue' pour diminuer), 00, AT, CL (Clear - Effacer) et ERA (Erase - Détruire)

Tous les outils de contrôle d'intensité des circuits et des groupes sont disponibles et travaillent de la même façon que le pupitre Vision. Les mémoires peuvent être chargées et leurs intensités modifiées, mais pas enregistrées. Le travail sera exécuté dans le registre sélectionné sur Vision.

Les touches 7, 8 et 9 deviennent les macros 7, 8 et 9 lorsqu'on les met en mode Shift et, de ce fait, peuvent être utilisées pour enregistrer une mémoire ou pour sélectionner un autre registre. Prière de se référer au chapitre du manuel 'Programmer une macro' : paragraphe 12.H.1

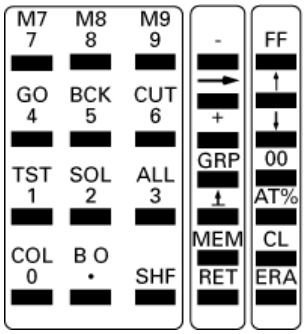
14.C.1 Résumé des fonctions du clavier de l'émetteur

0 - 9	Pour sélectionner un circuit, un groupe ou une mémoire et assigner des intensités à l'aide de la touche AT%.
(.) (point)	Utilisé pour assigner des intensités en %et pour sélectionner des mémoires dont le numéro n'est pas un entier (10.5).
SHF (shift)	Pour accéder aux fonctions secondaires des touches 0 à 9 et . .
M7	Déclenche la macro 7 pré-programmée
M8	Déclenche la macro 8 pré-programmée
M9	Déclenche la macro 9 pré-programmée
GO	Démarrage du transfert 1
BCK	Retour en arrière du transfert 1
CUT	Transfert instantané
TST (test)	Démarre un test séquentiel automatique de tous les circuits (fonction non implémentée)
SOL (solo)	Isole un ou plusieurs circuits (fonction non implémentée)
ALL (tout)	Sélectionne toutes les circuits ayant une intensité différente de zéro dans le registre sélectionné
COL (couleur)	Donne un accès direct au couleurs (changeurs de couleurs) (fonction non implémentée)
B O (noir)	Active (ou désactive) la fonction coup de noir (Black-out)
- (moins)	Soustrait ou exclue des Éléments d'une liste de circuits, de groupes ou de mémoires
(par)	Permet de créer une liste séquentielle de circuits, groupes ou mémoires
+	Ajoute des éléments à la liste de circuits, groupes ou mémoires.
GRP (groupe)	Sélectionne un numéro de groupe
	Charge une mémoire dans le champ de travail
MEM	Pour sélectionner un numéro de mémoire
RET (Retour)	Retour aux valeurs d'intensité initiales avant modification
FF	Intensité maximale (100%) pour circuits, groupes ou mémoires
	Roue pour augmenter
	Roue pour diminuer
00	Intensité nulle (00%) pour circuits, groupes ou mémoires

14.D Description des fonctions de l'émetteur

La suite est un aperçu des fonctions possibles à partir du clavier de l'émetteur.

14.D.1 Sélection de circuits



Comment sélectionner un circuit, une liste de circuits ou des groupes :

14.D.1.1 Sélection d'un circuit

ex. circuit 37
Pressez la ou les touche(s) correspondante(s) au numéro du circuit désiré sur le clavier numérique.

14.D.1.2 Sélection d'une série consécutive de circuits

ex. du circuit 33 au circuit 37
Pressez les touches correspondant au numéro du premier circuit, poussez sur la touche 'thru' (() et pressez ensuite les touches correspondant au numéro du dernier circuit sur le clavier numérique.

14.D.1.3 Sélectionner une série de circuits consécutifs en ajoutant ou en excluant un autre groupe de circuits.

ex. du circuit 31 au circuit 50 sauf les circuits 42 à 45 plus les circuits 52 à 60
Sélectionnez le premier circuit, poussez sur la touche 'thru' et sélectionnez le dernier circuit de la première série sur le clavier numérique. Poussez ensuite sur la touche '+' ou la touche '-' et entrez la séquence des numéros de circuits suivante.

14.D.1.4 Sélectionner tous les circuits d'un registre

En poussant sur la touche 'all', vous pouvez sélectionner tous les circuits ayant une valeur supérieure à zéro dans le champ de travail sélectionné.

14.D.1.5 Soustraire certains circuits lors de la prise de contrôle du contenu d'un registre

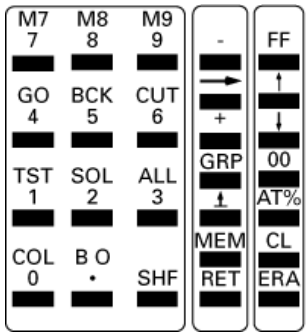
Poussez sur la touche 'all' pour sélectionner les circuits différents de zéro suivi de la touche '-' et de la liste de circuits que vous ne souhaitez pas reprendre sous contrôle.

14.D.1.6 Sélectionner tous les circuits à 00%

Sélectionner les circuits 1 à 512 (ou 1024 ou 2048), poussez sur la touche '-' et ensuite sur la touche 'all'. Vous avez maintenant sous contrôle tous les circuits exceptés ceux qui avaient déjà une intensité.
Remarque : cette fonction permet de prendre un grand nombre de circuits sous contrôle.

14.D.1.7 Sélectionner tous les circuits d'une mémoire ou d'une liste de mémoires

Sur le clavier, poussez sur la touche 'MEM' suivi du numéro de mémoire (utilisez les touches '+' et 'THRU' pour une liste de mémoires), poussez ensuite la touche 'ALL'. Les circuits qui avaient une intensité supérieure à zéro dans cette (ces) mémoire(s) sont maintenant sélectionnés et prêts pour se voir attribuer une intensité. Dans ce cas, les mémoires seront traitées comme un groupe dans la mesure où une seule intensité pourra être attribuée à tous les circuits.
Les circuits ne conservent pas la balance des intensités.



14.D.1.8 Sélectionner tous les circuits utilisés dans toutes les mémoires

Poussez sur la touche 'MEM' suivi par '.1', 'THRU', '999.9', 'ALL'. Vous avez maintenant sous contrôle tous les circuits utilisés dans toutes les mémoires.
Remarque : cette fonction permet de prendre un grand nombre de circuits sous contrôle.

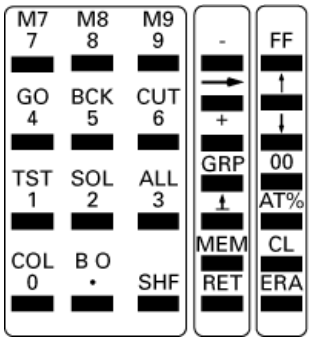
14.D.1.9 Désélectionner les circuits

Poussez sur la touche 'CLEAR' deux fois (une pression de la touche 'CLEAR' ne fait que effacer la dernière opération effectuée).

14.D.1.10 Sélectionner des groupes plutôt que des circuits

Poussez sur la touche 'GRP' suivi du numéro de groupe (groupe créé précédemment). Vous avez maintenant sous contrôle tous les circuits du groupe sélectionné.
Les groupes peuvent être combinés en utilisant les touches '+', '-' et 'THRU' comme décrit pour les circuits.

14.D.2 Attribution des intensités



Pour attribuer une intensité aux circuits ou groupes sélectionnés, plusieurs méthodes sont possibles en utilisant le clavier des circuits.

14.D.2.1 Par dizaine de %

ex. liste de circuits à 70% : liste de ccts, ‘AT%’, ‘7’.

14.D.2.2 Par %

ex. liste de circuits à 75% : liste de ccts, ‘AT%’, ‘7’, ‘.’, ‘5’.

14.D.2.3 à 100%

ex. liste de circuits à 100% : liste de ccts, ‘FF’.

14.D.2.4 à 00%

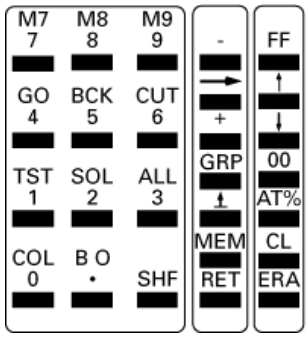
ex. liste de circuits à 00% : liste de ccts, ‘00’.

14.D.2.5 Progressivement

Lorsque la liste de circuits est sélectionnée, utilisez les flèches vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou diminuer l’intensité.

14.D.3 Modification des intensités

Ces outils sont des méthodes avancées pour attribuer les intensités. Quoiqu'étant décrits ici pour modifier des états lumineux existants, ils peuvent également être utilisés pour modifier les intensités lors de la création de l'état, dans la mesure où une fois qu'une intensité a été assignée, celle-ci peut bien entendu être modifiée.



14.D.3.1 Forcer tous les circuits d'une mémoire à la même intensité

Avec la touche 'ALL', vous charger tous les circuits utilisés dans une mémoire.
La touche 'AT' attribue une intensité unique pour tous ces circuits.
'MEM', 'Mem N∞', 'ALL', 'AT', 'x%': tous les circuits seront à x%.

14.D.3.2 Régler les circuits d'une mémoire proportionnellement à leur intensité initiale.

Si la touche 'ALL' n'est pas utilisée (14.D.3.1), les circuits de la mémoire seront chargés proportionnellement à l'intensité qu'ils ont dans la mémoire.
'MEM', 'Mem N∞', 'AT', 'x%': tous les circuits seront à x% de l'intensité qu'ils ont dans la mémoire.

14.D.3.3 Forcer les circuits à 00

Sélectionner les circuits et pousser sur la touche '00'. Il n'est pas nécessaire de pousser sur la touche 'AT' pour cette fonction mais si vous pousser sur 'AT', vous pouvez néanmoins continuer la fonction en poussant sur '00'. Il n'est pas nécessaire d'effacer la dernière entrée.
ex.: Circuit 15, '00' ou Circuit 15, 'AT', '00'

14.D.3.4 Retrouver la valeur initiale pour les circuits sélectionnés.

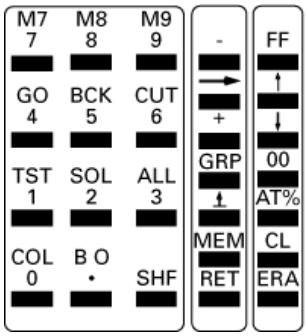
Lorsqu'un circuit sélectionné et modifié est toujours sous contrôle (dont la sélection n'a pas été effacée ou qui n'a pas été automatiquement désélectionné), il est possible de retrouver l'intensité avant modification en poussant sur la touche 'RET' (retour).

14.D.3.5 Conservation de la balance entre les niveaux des circuits pendant les modifications

L'intensité du circuit 1 est de 60% et du circuit 2 de 20%.
Sélectionnez ces deux circuits;
Utilisez la flèche vers le haut afin d'attribuer au circuit 1 une intensité de 100%. Le circuit 2 a maintenant une valeur de 60%. Augmentez la valeur du circuit 2 jusqu'à 100%.
Après cela, utilisez la flèche vers le bas pour attribuer au circuit 2 une intensité de 60%. La balance entre les deux circuits a été conservée.

Le nombre de circuit sous contrôle importe peu mais cette opération n'est possible que dans un seul registre à la fois.
Si cette opération est réalisée dans plusieurs registres à la fois, la balance entre les circuits est perdue dès que le circuit atteint FF ou 00. Tous les circuits seront regroupés et contrôlés à la même intensité, sans proportionnalité (fonction d'écrétage).

14.D.4 Autres fonctions de contrôle de circuits et/ou de groupes



14.D.4.1 Isoler des circuits (SOL)

Fonction non implémentée

14.D.4.2 Test séquentiel automatique (TST)

Fonction non implémentée

14.D.5 Chargement de mémoires dans le champ de travail actif

Toutes mémoires existantes peuvent être chargée dans le champ de travail actif afin d'être restituée sur scène ou modifiée en visuel.

14.D.5.1 Chargement d'une mémoire dans le champ actif

Pour charger une mémoire dans le champ de travail actif, pousser 'MEM', 'mem N∞', 'LOAD' (sigle ADB pour le chargement: flèche vers le haut perpendiculaire à tiret épais).
Les intensités précédemment enregistrées ainsi que les quatre temps sont chargés.

14.D.5.2 Chargement d'une liste de mémoires dans le champ actif

Pour charger une liste de mémoires dans le champ de travail actif, pousser 'MEM', 'liste de mem', 'LOAD' (sigle ADB pour le chargement: flèche vers le haut perpendiculaire à tiret épais).
- Les intensités sont calculées sur base du principe du plus haut l'emporte.

ex.: Circuit 1 dans mémoire 1 à 40%
Circuit 1 dans mémoire 2 à 60%
Mémoire 1 et 2 chargées dans le registre 1
La sortie du registre 1 pour le circuit 1 sera de 60%.

- Les temps alloués seront ceux de la première mémoire de la liste.

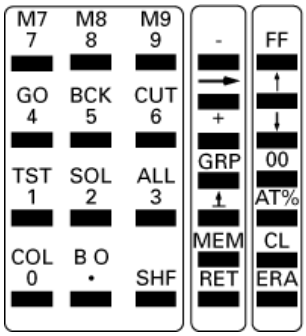
14.D.5.3 Ajouter une ou plusieurs mémoires dans le champ de travail

Pour ajouter une ou plusieurs mémoires au contenu du registre sélectionné, pousser sur 'MEM' suivi du ou des numéro(s) de mémoire(s) et pousser ensuite sur 'FF' ou sur la flèche vers le haut pour monter les circuits progressivement.
Toutes les manipulations habituelles (AT x, AT x.y, ...) sont permises.
Les temps attribués au registre ne sont pas modifiés.

14.D.5.4 Soustraire une ou plusieurs mémoires du champ de travail

Pour soustraire une ou plusieurs mémoires du contenu du registre sélectionné, pousser sur 'MEM' suivi du ou des numéro(s) de mémoire(s) et pousser ensuite sur '00' ou sur la flèche vers le bas pour descendre les circuits progressivement.
Toutes les manipulations habituelles (AT x, AT x.y, ...) sont permises.
Les temps attribués au registre ne sont pas modifiés.

14.D.6 Déclencher les macros



Pousser sur SHF (Shift) , M7 (7) pour déclencher la macro 7
Pousser sur SHF (Shift) , M8 (8) pour déclencher la macro 8
Pousser sur SHF (Shift) , M9 (9) pour déclencher la macro 9

Ces macros n'auront un effet que si elles ont été programmées au préalable. Elles peuvent être programmées afin d'accéder à des fonctions qui autrement ne seraient pas accessibles via l'émetteur infrarouge. (Voir section 12.H.1)

14.D.7 Fonctions de transfert

Les fonctions principales du transfert n∞ 1 peuvent être exécutées à partir de la télécommande infrarouge, pour peu que quelque chose soit chargé dans les registres Scène et Préparation.

SHF (Shift) GO — Démarre le transfert pour remplacer le contenu du registre Scène par le contenu du registre Préparation. Si la fonction séquentielle est activée (SEQ), il est possible de restituer toute la séquence de cette manière.

SHF (Shift) BCK — Force un transfert en cours à effectuer une marche arrière en utilisant les temps déjà écoulés. Si le transfert est à l'arrêt et pour peu que la fonction séquentielle soit activée (SEQ), il est possible de restituer la séquence à l'envers.

SHF (Shift) CUT — Termine immédiatement un transfert en cours ou, si le transfert est à l'arrêt, charge le contenu du registre Préparation dans le registre Scène sans utiliser les temps.

Notes: Ces opérations ne fonctionnent que sur le transfert N°1 (Playback 1)
A partir de la télécommande, il n'est possible d'effectuer des opérations de chargement que dans le registre sélectionné. Si vous désirez utiliser la commande à distance pour travailler sur le transfert, il est recommandé de d'abord charger la mémoire adéquate dans le registre Préparation et de sélectionner le mode séquentiel (SEQ) avant de commencer à se servir de l'émetteur.

Changeurs de couleurs

Sommaire

Introduction aux changeurs de couleurs 3
Qu'est ce qu'un changeur de couleurs ? 4

La philosophie du VISION pour le contrôle des couleurs 6

Définition des instruments de type changeurs de couleurs 7
L'écran de définition des changeurs de couleurs 7

Patch des changeurs de couleurs 12
L'écran du Patch des changeurs de couleurs 12
Création du patch des changeurs de couleurs 14
Le Patch de sortie 16

Concept de Priorité pour les paramètres des Changeurs 18

Utilisation du Transfert 22
Gradateurs 22
Changeurs de Couleurs 22

Ajustement des Couleurs 23

Utilisation des Fonctions des Changeurs de Couleurs 27

Travail dans les registres 29
Touches Flash des Registres 29
Mode Normal
Mode Solo
Mode On / Off
Inhibition et Bipasse 30
Registres en mode automatique 30

Enregistrement des Mémoires avec Changeurs de Couleurs 31
Mémoires dans les registres 31
Mémoires dans les transferts 31
Temps Globaux 32
Temps Particuliers pour Les Changeurs de Couleurs 33
Temps particuliers 34
Création d'un Chenillard de Couleurs 35

Enregistrement des Couleurs dans les Librairies de la motorisation (MC Lib / Motion Control Lib.) 37
Modifier une Librairie 39
Défaire le lien d'une mémoire 39
Connecter, Déconnecter et Défaire le Lien 40

Réinitialisation du Système 42
Pour une initialisation partielle: 42
Initialisation complète (Cold start) 43
Initialisation 'Usine' (Frost start) 43

Abréviations pour clavier alphanumérique 44

Introduction aux changeurs de couleurs

Pour beaucoup d'utilisateurs VISION venant du milieu théâtral, le concept des projecteurs à mouvements et la façon dont on les contrôle est nouveau. Ce manuel propose une introduction à cet univers en plein expansion que sont les projecteurs motorisés et à la terminologie qui leur est propre.
Les utilisateurs avertis de ce type de projecteurs peuvent sauter cette introduction s'ils le souhaitent, mais nous conseillons néanmoins de vérifier la terminologie utilisée. VISION pourrait gérer certains aspects des changeurs de couleurs et des projecteurs motorisés d'une façon différente de celle des autres pupitres.

Il faut en premier lieu élargir le concept de numéros de circuits d'un pupitre à celui de numéros d'instruments. Le numéro de circuit est simplement une référence à un appareil d'éclairage, que ce soit un simple projecteur, une découpe avec un changeur de couleurs ou le plus sophistiqué des projecteurs à mouvements ayant de nombreux paramètres.

Si vous regardez l'écran de patch du VISION, le mode de classement est affiché "Circuits <Instruments> -> Gradateurs <Adresses de sortie>" pour aider à clarifier ce concept.

Qu’est ce qu’un changeur de couleurs ?

Un projecteur conventionnel équipé d’un changeur de couleurs devient un instrument unique lorsque ces deux éléments séparés sont combinés. Le nouvel instrument ainsi constitué a deux paramètres: l’intensité et la couleur. Si le changeur permet aussi de contrôler la vitesse du moteur et/ou du ventilateur, il est considéré comme ayant plus de deux paramètres.
Projecteur (un paramètre) + Changeur de couleurs (un paramètre) = Instrument à deux paramètres

Dès lors, un instrument ayant plusieurs paramètres n’est pas nécessairement un appareil fabriqué comme tel mais peut être le résultat de la combinaison de deux éléments séparés afin de constituer un ensemble homogène.

Un paramètre est défini comme tout aspect d’un instrument d’éclairage pouvant être commandé à distance comme: l’intensité, le pan (panoramique), le tilt (inclinaison), la couleur, le gobo,...

Chaque paramètre requiert une adresse de sortie DMX différente pour permettre au pupitre d’éclairage de communiquer individuellement avec chacun de ces paramètres. Dans le cas du projecteur associé au changeur de couleurs, les deux adresses de contrôle peuvent être numériquement très différentes, surtout si vous souhaitez garder les gradateurs et les autres éléments d’un instrument sur des lignes DMX séparées. Dans ce cas, les adresses pourraient très bien être 1 pour le gradateur et 513 / 1025 / 1537 pour le changeur. Bien que 513 / 1025 / 1537 soient respectivement la première adresse des deuxième, troisième et quatrième lignes DMX, le changeur de couleurs sera lui-même physiquement adressé à 1 dans la mesure où son adresse maximale est 512.

L’adresse DMX est le numéro de sortie DMX du pupitre auquel un instrument ou un paramètre individuel répondra. Par exemple, un changeur défini en 101 répondra à la sortie DMX 101.

Dans un patch conventionnel 1:1, le circuit 1 du pupitre contrôle la sortie DMX 1 qui contrôle le gradateur 1, ç-à-d. le gradateur dont l’adresse de contrôle est définie en 1.

Pour la facilité d’utilisation, VISION permet de patcher n’importe quel numéro de circuit - référé à présent comme un numéro d’instrument - à l’adresse du gradateur auquel le projecteur est branché et en même temps au changeur de couleurs qui lui est associé.

Un numéro d’instrument unique, quel que soit le nombre de paramètres de cet instrument.
Prenez deux projecteurs branchés dans les gradateurs adressés en 1 et 2. Considérant un patch conventionnel 1:1 / circuits-gradateurs, ces projecteurs correspondent donc aux circuits 1 et 2 de la console. Equipez ces deux projecteurs de changeurs de couleurs à trois paramètres, adressez ceux-ci en 1 et 4 mais raccordez-les sur la deuxième sortie DMX de telle manière à ce qu’ils correspondent aux adresses 513 et 516 de la console.

Le circuit 1 du pupitre contrôle les sorties DMX 1, 513, 514 et 515 - un offset (décalage) DMX pour chaque paramètre.
Le circuit 2 du pupitre contrôle les sorties DMX 2, 516, 517 et 518 - un offset (décalage) DMX pour chaque paramètre.

Instrument (Circuit) 1 Adresse du Gradateur = 1 Adresse DMX de départ (changeur) = 1		Instrument (Circuit) 2 Adresse du Gradateur = 2 Adresse DMX de départ (changeur) = 4	
Sortie DMX pupitre	Offset DMX	Sortie DMX pupitre	Offset DMX
1 513 514 515	1 Gradateur 1 Couleur 2 Ventilateur 3 Vitesse	2 516 517 518	1 Gradateur 1 Couleur 2 Ventilateur 3 Vitesse

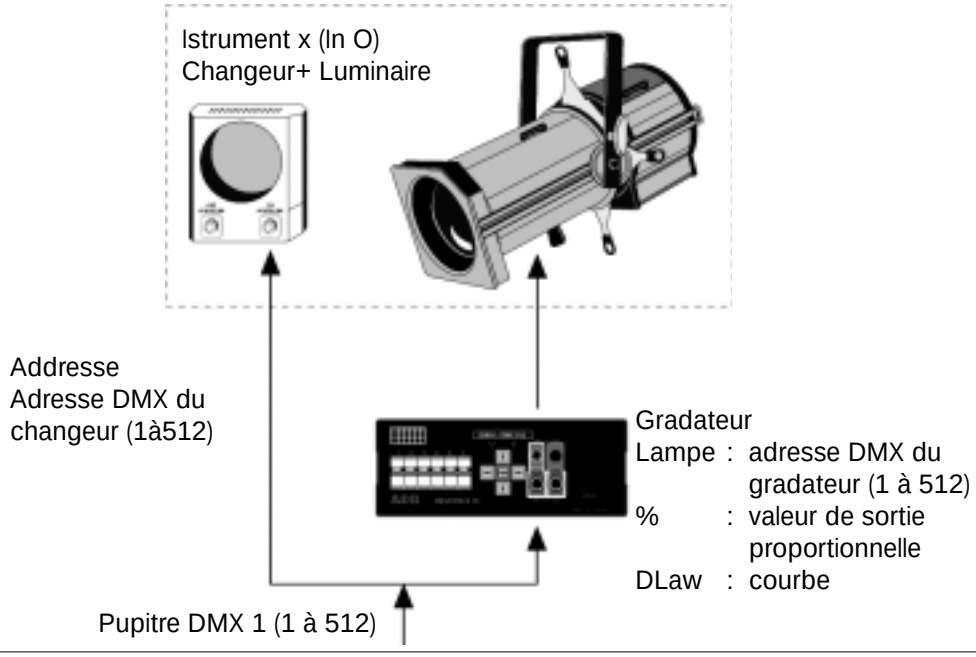
Chaque circuit contrôle un total de 4 sorties DMX, indépendamment du type d'appareil connecté sur ces sorties. Techniquement, c'est un peu comme patcher un circuit du pupitre sur plusieurs gradateurs - les projecteurs de même couleur d'un cyclorama, par exemple.

Un offset DMX est la énième adresse DMX d'une chaîne émanant d'un circuit de contrôle unique. Chaque offset communique avec un paramètre spécifique.

Si l'on considère la façon dont VISION gère le patch des instruments, au-delà de la création et de l'édition des définitions d'instruments, il n'est plus nécessaire ensuite de se soucier des sorties DMX, des adresses DMX et des offsets dans la mesure où tout est classé et contrôlé par VISION. Tout ce qu'il faut savoir, c'est le numéro d'instrument, ç-à-d. le numéro de circuit du pupitre qui contrôle l'instrument complet.

Rem ! Essayez de penser en termes de circuits de contrôle et de sorties DMX plutôt que de circuits, de gradateurs et de changeurs de couleurs. La sortie DMX ne fait aucune distinction quant à ce qui est connecté en bout de ligne, que ce soit un gradateur, un changeur de couleur, une machine à fumée ou tout équipement piloté en DMX.

Pour une introduction sur les projecteurs motorisés, prière de consulter le Chapitre Motorisation.


Istrument x (In O)
Changeur+ Luminaire
Addresse
Adresse DMX du changeur (1à512)
Gradateur
Lampe : adresse DMX du gradateur (1 à 512)
% : valeur de sortie proportionnelle
DLaw : courbe
Pupitre DMX 1 (1 à 512)

La philosophie du VISION pour le contrôle des couleurs

Une fois les changeurs de couleurs patchés, VISION gère la sélection des couleurs très simplement.
Sélectionnez le numéro d'instrument et appelez ensuite la couleur par son numéro ou par un mouvement de la roue des intensités. Dans la version 2.60 et suivantes du programme, sélectionnez la couleur à partir d'une liste de noms. Les autres paramètres des changeurs, telle la vitesse du ventilateur par ex., peuvent aussi être contrôlés lorsque c'est nécessaire. Si ce réglage est effectué dans le registre scène (Live), le ventilateur conservera la même vitesse durant tout le spectacle. Vous pourriez également souhaiter que les ventilateurs ne tournent que lorsque les lampes des projecteurs associés sont allumées. Dans ce cas, les ventilateurs seront programmés en même temps que les intensités et les couleurs.

Les paramètres peuvent être configurés en mode "fondu" (fade) ou en mode "saut" (jump) tandis que l'ajustement de chaque couleur assure un positionnement correct de la gélatine dans le faisceau.

Si le changeur est configuré en mode "libre" (free), n'importe quel endroit du rouleau de couleurs peut être appelé à l'aide de la roue des intensités. Le mode libre permet des transitions sans à-coups lors de transferts temporisés. Si les librairies des motorisés sont utilisées pour enregistrer des couleurs bien précises, vous avez à la fois la flexibilité des transferts en mode libre combinée à l'accès immédiat à une couleur à l'aide du clavier des circuits. (touche MC Lib).

Définition des instruments de type changeurs de couleurs

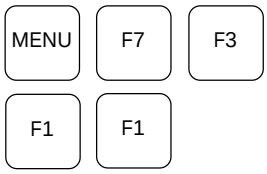
La plupart des fabricants de pupitres pouvant contrôler des changeurs de couleurs ou des projecteurs motorisés fournissent une disquette contenant une librairie d'appareils différents.
La disquette contient toutes les informations (offsets DMX, paramètres,...) de la plupart des changeurs de couleurs habituellement utilisés. Ceci permet une mise en route rapide dans la mesure où il suffit de choisir dans la liste le type de changeur utilisé. C'est un concept d'utilisation immédiate. Si vous avez des instruments qui ne sont pas repris dans la liste ou si vous souhaitez éditer les données du constructeur, vous devez soit attendre une nouvelle version du programme, soit éditer la librairie en ASCII sur un PC séparé et selon une méthode peu conviviale.

Avec VISION, vous n'avez pas besoin d'un PC séparé. Il n'est pas non plus nécessaire de sortir du programme VISION pour travailler en ASCII sur des fichiers. Vous sélectionnez la fonction "définition d'appareil" dans le menu de configuration des changeurs de couleurs et vous remplissez une feuille de définition avec les informations requises. De cette manière, il est possible de créer sa propre librairie d'instruments.

Pour illustrer cette section, nous utiliserons deux exemples: Le Gelbus ADB avec 36 couleurs et le Whisper de Compulite avec 11 couleurs.

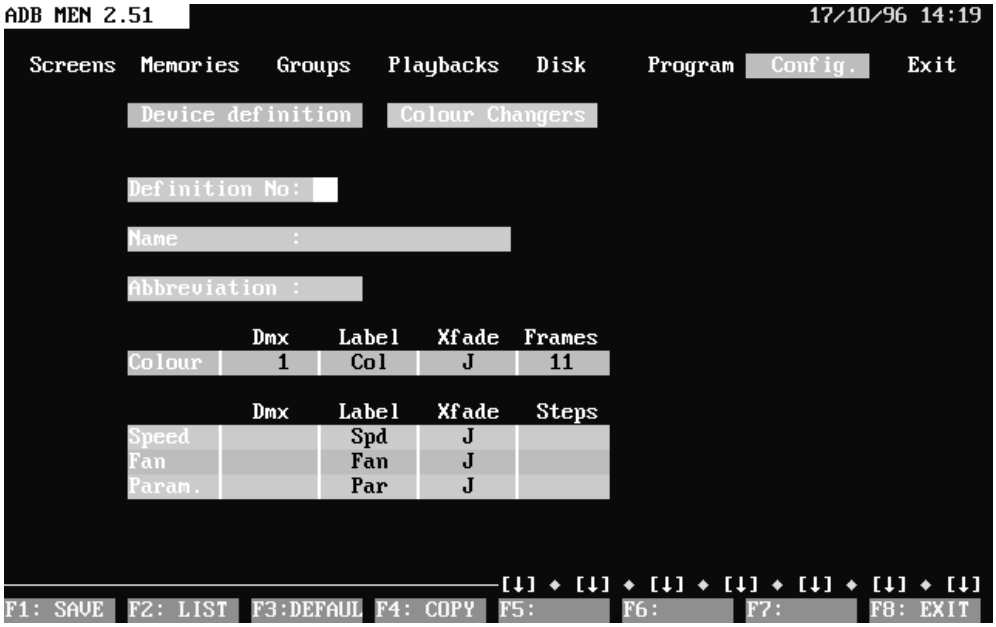
D'autres changeurs de couleurs peuvent bien sûr être ajoutés ou édités de la même manière. Pour définir et patcher des projecteurs à mouvements, prière de se référer au chapitre motorisation de ce manuel.

L'écran de définition des changeurs de couleurs



Poussez sur la touche MENU,
F7 Menu des configurations
F3 Changeurs de couleurs
F1 Définition d'appareil / patch
F1 Définition d'appareil

La feuille de définition du changeur de couleurs se présente comme ceci:


ADB MEN 2.51
17/10/96 14:19
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Device definition
Colour Changers
Definition No:
Name :
Abbreviation :
Dmx Label Xfade Frames
Colour 1 Col J 11
Dmx Label Xfade Steps
Speed Spd J
Fan Fan J
Param. Par J
[↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓]
F1: SAVE F2: LIST F3:DEFAUL F4: COPY F5: F6: F7: F8: EXIT

Utilisez les flèches pour se déplacer dans les options et remplissez les cases à l'aide du clavier alphanumérique ou des touches du Vision.
La barre d'espacement ou la touche CLEAR servent à effacer une sélection.

- Définition No:
  F2 LISTE affiche la liste des définitions d'appareils existantes.

  F3 DEFAUT forcent les valeurs par défaut pour chaque case tels que le nombre de couleurs ou le mode Xfert (comportement dans le transfert).

  F4 COPY permet de copier une définition existante de changeur de couleurs vers une nouvelle. Par exemple, certains instruments peuvent être configurés dans des modes différents. Dès lors, il est possible de copier la définition et d'apporter quelques modifications mineures plutôt que de repartir d'une feuille blanche.

F2

F3

F4

- Nom, abréviation ou étiquette:
  F3 à F5 pour déplacer le curseur

  F6 CARACT pour effacer un caractère et F7 LIGNE pour effacer la ligne complète.

F3 OR F4 OR F5

F6 OR F7

Définition : Entrez le numéro de définition souhaité (un nombre entre 1 et 99, non utilisé par un projecteur à mouvement) et poussez sur ENTER. Le système vous signale s'il s'agit d'une nouvelle définition ou d'une définition existante. Cela correspond à un numéro de référence de la définition qui sera ensuite utilisé dans le patch. Ce numéro n'a aucun rapport avec les numéros de circuits assignés dans le patch. Utilisez la flèche vers le bas pour passer à l'option suivante.

Nom : Entrez le nom de l'instrument tel que "Gelbus" ou "Whisper". Ce nom apparaîtra dans la liste des définitions d'instruments.

Abréviation : Entrez une abréviation du nom de l'instrument (4 caractères max.), facilement reconnaissable, comme "Gelb" ou "Wisp". Cette abréviation sera utilisée dans le patch et dans les affichages des valeurs de paramètres et doit dès lors être évidente par rapport à l'instrument auquel elle réfère.

La ligne suivante est utilisée pour entrer l'offset DMX de la couleur. Lorsqu'une colonne comporte un en-tête "DMX", cela signifie qu'il faut entrer l'offset DMX du paramètre en question.

DMX : offset DMX du paramètre

Etiqu : L'étiquette utilisée dans le patch et dans les écrans des paramètres pour désigner le paramètre en question, prédéfini par défaut en "Col", "Spd",...

Xfert : détermine le comportement du paramètre dans le transfert: Fade (fondu) ou Jump (saut).
Fade (fondu): le paramètre couleur utilise les temps du transfert.
Jump (saut) : le paramètre saute à la valeur suivante en début de transfert.

Couleur : Le nombre de couleurs composant le rouleau du changeur (entre 2 et 99) ou deux fois ce nombre si vous souhaitez la moitié de deux couleurs successives devant le faisceau. Le mode libre (free) est défini en effaçant la valeur et en laissant cette case vide (CLEAR). Ce mode permet d'accéder à n'importe quel endroit du rouleau à l'aide de la roue des intensités. C'est comme si vous aviez divisé le rouleau en 256 parties (000 -> 255 / 00 -> FF).

La table suivante explique le comportement d'un paramètre dans le transfert en fonction de la configuration de Xfert et de Couleur.

	Xfert	Couleur	Transfert
1	Fondu (Fade)	2 -> 99	Utilise, pour passer d'une couleur à la suivante, le temps de montée (Up Time) divisé par le nombre de couleurs impliquées dans le déplacement total. Ex.: de la couleur 1 à la 5 en 5 secondes. A chaque seconde, le changeur saute à la couleur suivante.
2	Saut (Jump)	Libre (00 -> FF)	Saute à la couleur suivante en début de transfert
3	Fondu (Fade)	Libre (00 -> FF)	Utilise les temps de transfert
4	Saut (Jump)	2 -> 99	Saute à la couleur suivante en début de transfert

1. Si le paramètre couleur est divisé en un certain nombre de couleurs et si Xfert est défini en mode fondu (Fade), Vision tente de réduire le bruit de déplacement du rouleau au minimum en sautant de couleur en couleur plutôt que d'aller directement à la couleur de destination en un seul mouvement. Ceci, combiné avec certains systèmes d'amortissement présents dans la plupart des changeurs de couleurs, permet de réduire au minimum la nuisance sonore du changeur.

2. Si la colonne Couleur est laissée vide (free) et si l'option Xfert est configurée en mode "saut" (jump), le changement de couleur se fera en début de transfert.

3. Si la colonne Couleur est laissée vide (free) et si l'option Xfert est configurée en mode "fondu" (fade), le changement de couleur se fera dans les temps du transfert.

4. Si une valeur est présente dans la colonne Couleur (2->99) et si l'option Xfert est en mode "saut" (jump), le changement de couleur se fera en début de transfert. La vitesse de déplacement du rouleau serait déterminé par l'appareil ou par le paramètre de contrôle de la vitesse si celui-ci est disponible.

Si votre changeur de couleurs n'a qu'un seul paramètre (la couleur), le reste de la feuille peut être ignoré. Sinon, il la seconde section doit être remplie.

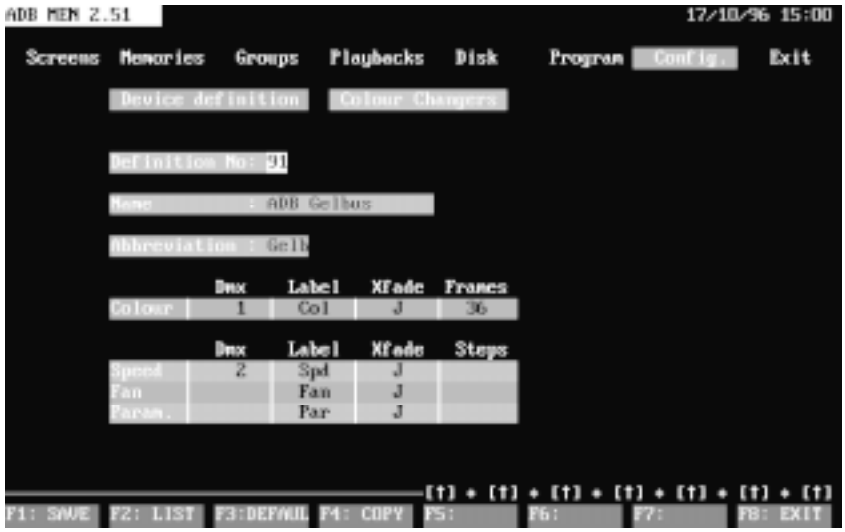
Vitesse : Certains changeurs nécessitent un second circuit DMX pour contrôler la vitesse de déplacement du rouleau.
Ventilateur : Si le ventilateur est contrôlable en DMX et non prédéfini sur l'appareil, il faut entrer l'offset DMX de ce paramètre.
Paramètre : Option disponible pour d'éventuels changeurs de couleurs à 4 paramètres.

Il y a beaucoup de types de changeurs qui diffèrent légèrement l'un par rapport à l'autre. Certaines options peuvent être définies dans le Vision ou sur l'appareil lui-même. Il convient dès lors de vérifier les caractéristiques du changeur utilisé et de décider des fonctions du Vision dont on a besoin.

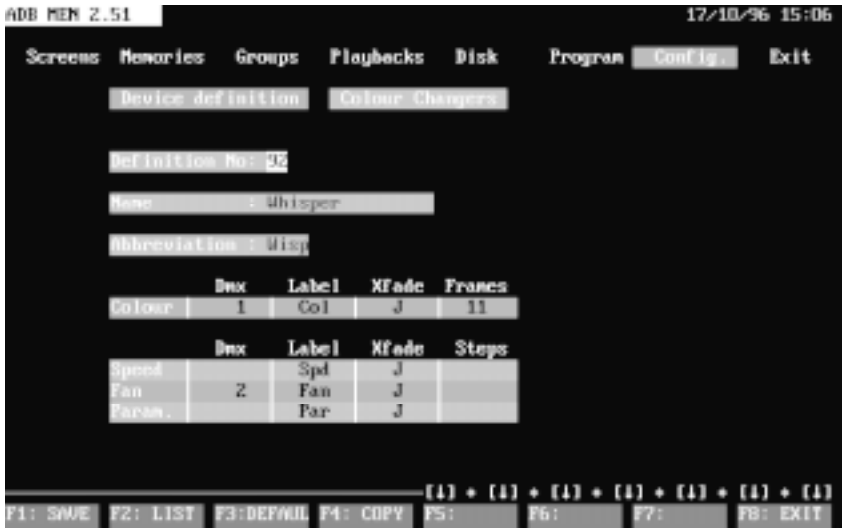
Lorsqu'une définition est complète, il faut la sauvegarder en poussant F1 SAUVE avant d'en commencer une autre ou avant de sortir du menu.

Les deux feuilles de définition se présentent comme ceci:

GELBUS


ADB MEN 2.51
17/10/96 15:00
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Device definition
Colour Changers
Definition No: 01
Name : ADB Gelbus
Abbreviation : Gelb
Dmx Label XFade Frames
Colour 1 Col J 36
Dmx Label XFade Steps
Speed 2 Spd J
Fan Fan J
Param. Par J
[↑] + [↑] + [↑] + [↑] + [↑] + [↑] + [↑]
F1: SAVE F2: LIST F3:DEFAUL F4: COPY F5: F6: F7: F8: EXIT

REM.: 36 couleurs ont été sélectionnées. Le Gelbus contrôle jusqu'à 36 couleurs mais si on double le nombre en entrant 72 à la place de 36, il est possible d'aligner deux moitiés de couleur devant le faisceau. Il faut pour cela configurer le Gelbus en mode "libre" (free).
Un offset DMX est programmé pour la vitesse. Considérant l'intensité du projecteur comme un paramètre à part entière, nous avons crée un instrument à 3 paramètres.


ADB MEN 2.51
17/10/96 15:06
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Device definition
Colour Changers
Definition No: 02
Name : Whisper
Abbreviation : Wisp
Dmx Label XFade Frames
Colour 1 Col J 11
Dmx Label XFade Steps
Speed Spd J
Fan 2 Fan J
Param. Par J
[↓] + [↓] + [↓] + [↓] + [↓] + [↓] + [↓]
F1: SAVE F2: LIST F3:DEFAUL F4: COPY F5: F6: F7: F8: EXIT

REM.: L'offset DMX 2 est utilisé pour contrôler le ventilateur à partir du numéro d'instrument. ceci signifie que, en ajoutant l'intensité du projecteur, le Whisper est un instrument à 3 paramètres. Comme beaucoup de changeurs, le ventilateur du Whisper peut être configuré de différentes manières. La consultation du manuel apportera toutes les informations nécessaires à son bon fonctionnement.

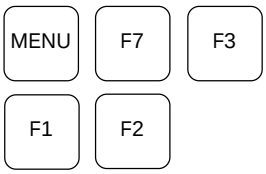
Vous pouvez dès à présent créer ou éditer d'autres définitions en fonction du matériel en votre possession et ensuite les patcher.

Patch des changeurs de couleurs

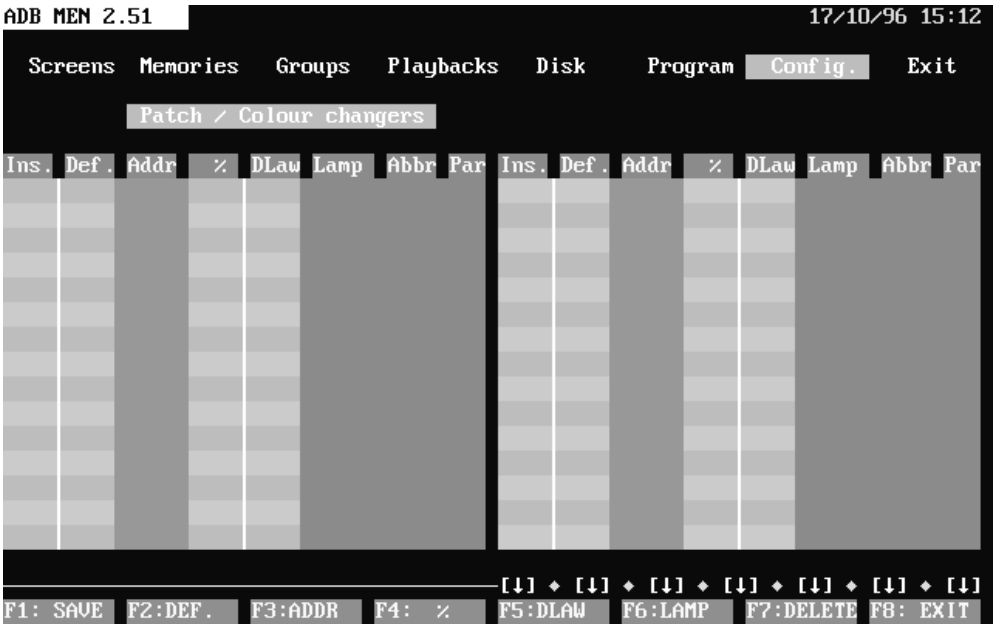
Le patch des instruments (changeurs de couleurs ou projecteurs motorisés) à la priorité sur le patch de sortie conventionnel. Lorsqu'on sauve le patch des motorisés, celui-ci est mélangé avec le patch conventionnel pour n'en former plus qu'un. Lorsque vous configurez Vision pour un nouveau spectacle, il est préférable de créer en premier lieu le patch des motorisés sauf si les adresse DMX des gradateurs sont bien séparées des adresses des motorisés (1-200 pour les gradateurs et 300 et au-delà pour les motorisés p. ex.). Le patch des instruments se programme dans le menu mais le résultat du mélange des deux patchs est visible dans le patch de sortie.

L'écran du Patch des changeurs de couleurs

Poussez sur la touche MENU
F7 Menu des configurations
F3 Changeurs de couleurs
F1 Définition d'appareil / patch
F2 Patch



L'écran du patch des changeurs de couleurs se présente comme suit:


ADB MEN 2.51
17/10/96 15:12
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Patch / Colour changers
Ins. Def. Addr % DLaw Lamp Abbr Par
Ins. Def. Addr % DLaw Lamp Abbr Par
[↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓] ◆ [↓]
F1: SAVE F2:DEF. F3:ADDR F4: % F5:DLAW F6:LAMP F7:DELETE F8: EXIT

Au départ, le patch est vide. Les en-têtes de colonnes signifient:
Ins. Le numéro d'instrument. Le numéro de circuit du pupitre que vous attribuez à l'instrument, ç-à-d. au projecteur et au changeur.

Déf. Le numéro de définition de l'instrument. 91 pour Gelbus et 92 pour Whisper dans l'exemple ci-dessus.

Adr. L'adresse de départ du changeur de couleur. Si on considère 10 Gelbus, les adresses seront 1, 4, 7, 10, 13,... ou toutes autres adresses non encore utilisées par d'autres motorisés. Les Whipers pourraient commencer à 41. Si on entre une liste d'instruments, les adresses sont automatiquement calculées à partir de la première.

% Le facteur de proportionnalité du gradateur auquel le projecteur associé au changeur de couleurs est raccordé, comme dans le patch conventionnel de sortie.

Cour La courbe du gradateur auquel le projecteur associé au changeur de couleurs est raccordé, comme dans le patch conventionnel de sortie.

Grad. L'adresse DMX du gradateur auquel le projecteur associé au changeur de couleurs est raccordé. Les projecteurs et les changeurs peuvent être raccordés sur deux lignes DMX différentes en adressant par ex. les gradateurs de 1 à 512 et les changeurs de 513 à 1024.

Abr. L'abréviation du nom de l'instrument entrée dans la définition de l'appareil. Elle apparaît automatiquement après la sélection du numéro de définition et sert uniquement de référence.

Par Le nombre de paramètres de l'instrument. A partir de ce nombre, calculé par le système sur base de la définition, il est possible de calculer l'adresse DMX libre suivante dans le but de patcher d'autres instruments.

Plusieurs changeurs de couleurs du même type peuvent être patchés sur une liste de numéros consécutifs d'instruments en une seule opération. Il suffit d'entrer la liste des numéros d'instruments, l'adresse DMX de départ du premier instrument de la liste et Vision calcule ensuite automatiquement les autres adresses, sur base du nombre de paramètres.

Création du patch des changeurs de couleurs

Etape N° 1 : Entrez le numéro d'instrument (circuit de contrôle du pupitre) suivi de ENTER. Il est possible d'entrer une liste de numéros pour les instruments du même type.

Etape N° 2 : Poussez F2 DEF. (Définition) afin d'entrer le numéro de définition des instruments considérés ou poussez ensuite sur F2 LISTE pour faire apparaître la liste des définitions que vous avez créées ou qui sont sur le disque dur. Pour sélectionner une définition dans la liste, utilisez les flèches afin de déplacer la barre de sélection et poussez ensuite sur F1 CHARGE ou ENTER.

Utilisez maintenant les flèches pour se déplacer dans la feuille.

Etape N° 3 : Entrez l'adresse DMX de départ (Adr.) du changeur de couleurs ou du premier appareil dans le cas d'une liste. Si vous patchez une liste d'instruments (ex.: 1 -> 10), Vision calculera automatiquement les adresses DMX consécutives de tous les instruments de la liste en fonction du nombre de paramètres et sans laisser d'espaces dans la continuité des adresses.

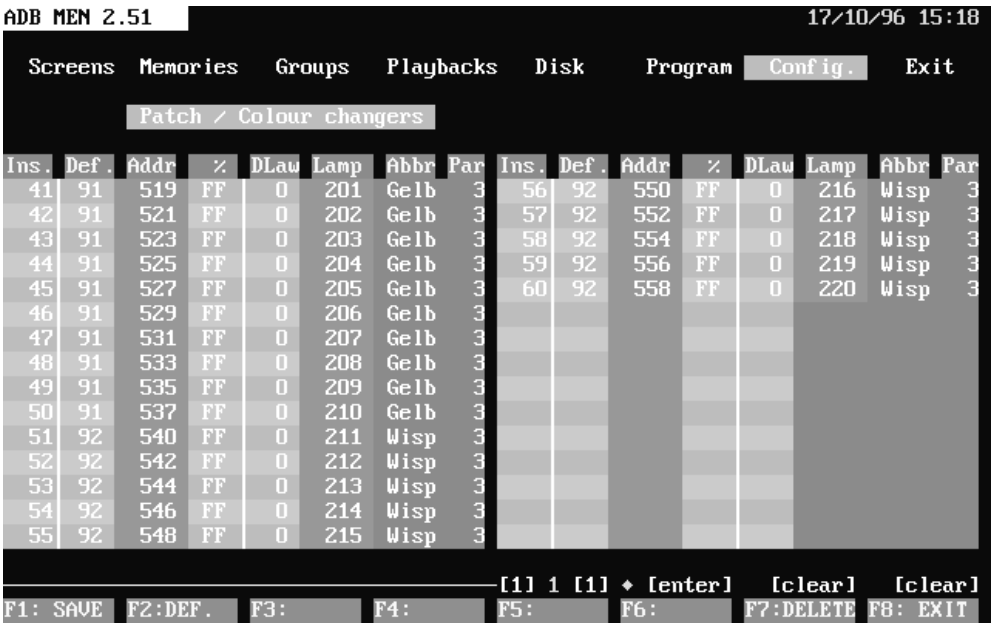
Etape N° 4 : Entrez le facteur de proportionnalité (%) et la courbe du gradateur (Cour) si nécessaire.

Etape N° 5 : Entrez l'adresse DMX du gradateur (Grad.) auquel est connecté le projecteur. Si une liste d'instruments est active, les adresses consécutives des autres gradateurs seront calculées automatiquement.

Le système vous prévient si vous essayer d'utiliser deux fois le même numéro d'instrument ou la même adresse DMX ou si l'instrument, selon l'adresse entrée et le nombre de paramètres, serait divisé sur deux lignes DMX, ce qui n'est physiquement pas possible. Si c'est le cas, entrez une autre adresse DMX mais n'oubliez pas de vérifier les adresses des appareils afin que celles-ci correspondent au patch.

Utilisez la barre d'espacement ou la touche CLEAR pour effacer une donnée incorrecte, et tapez ensuite la bonne valeur.

Un patch terminé ressemble à ceci:


ADB MEN 2.51
17/10/96 15:18
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Patch / Colour changers
Ins. Def. Addr % DLaw Lamp Abbr Par Ins. Def. Addr % DLaw Lamp Abbr Par
41 91 519 FF 0 201 Gelb 3 56 92 550 FF 0 216 Wisp 3
42 91 521 FF 0 202 Gelb 3 57 92 552 FF 0 217 Wisp 3
43 91 523 FF 0 203 Gelb 3 58 92 554 FF 0 218 Wisp 3
44 91 525 FF 0 204 Gelb 3 59 92 556 FF 0 219 Wisp 3
45 91 527 FF 0 205 Gelb 3 60 92 558 FF 0 220 Wisp 3
46 91 529 FF 0 206 Gelb 3
47 91 531 FF 0 207 Gelb 3
48 91 533 FF 0 208 Gelb 3
49 91 535 FF 0 209 Gelb 3
50 91 537 FF 0 210 Gelb 3
51 92 540 FF 0 211 Wisp 3
52 92 542 FF 0 212 Wisp 3
53 92 544 FF 0 213 Wisp 3
54 92 546 FF 0 214 Wisp 3
55 92 548 FF 0 215 Wisp 3
[1] 1 [1] ◆ [enter] [clear] [clear]
F1: SAVE F2:DEF. F3: F4: F5: F6: F7:DELETE F8: EXIT

Les adresses DMX des Gelbus et Whisper sont chaque fois incrémentées de deux et non de trois car, bien que l'instrument complet comporte trois paramètres, un de ces paramètres (gradateur) est externe et dès lors requiert une adresse DMX séparée.

F1

Lorsque le patch est terminé, poussez sur F1 SAUVE afin de le sauvegarder.

De la même manière que l'impression ou la sauvegarde sur disque, le fait de sauver le patch interrompt le programme Vision. ceci est dû au fait que la création ou l'édition d'un patch a des implications dans toute la base de données du pupitre. il est dès lors nécessaire pour le programme de réorganiser complètement cette base de données afin d'en assurer la cohérence avant de la sauvegarder sur le disque dur. Vision continue, dans ce cas, à transmettre le dernier message DMX présent avant l'interruption jusqu'au rétablissement du fonctionnement en ligne du programme et donc du calcul des valeurs DMX. Aucun changement lumineux ne se produira sur scène mais l'état lumineux calculé ne sera présent que au moment où le programme Vision sera à nouveau opérationnel.

Aucuns changements indésirables ne se produisent en sortie DMX lorsque le calcul est interrompu

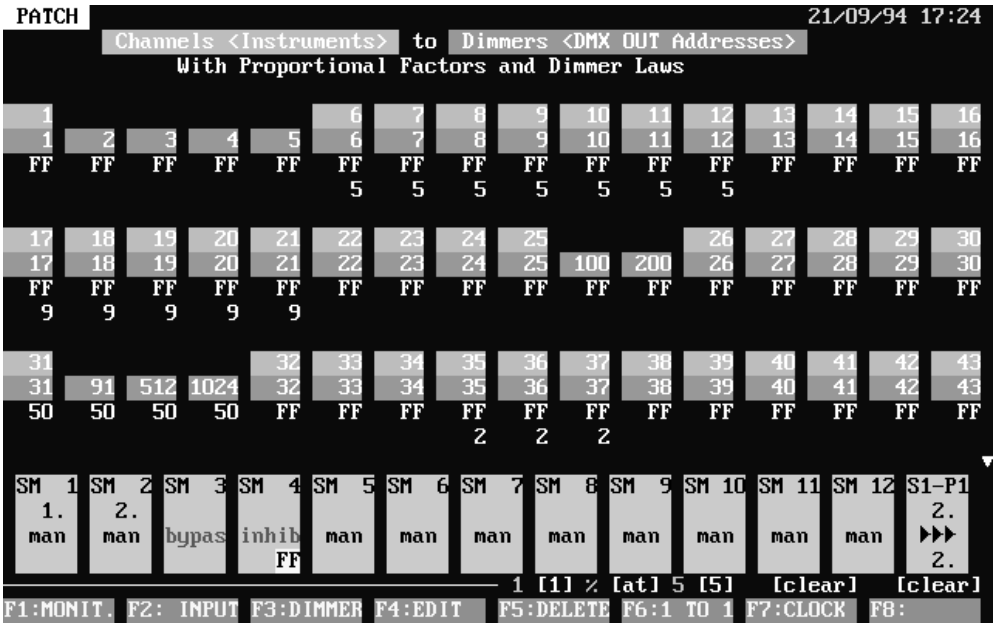
Le patch des projecteurs motorisés est sensiblement identique mais utilise un autre écran. Veuillez consulter le chapitre traitant de la motorisation.
Avant de commencer à utiliser les changeurs de couleurs, il est intéressant d'examiner le patch de sortie. Il est possible de visualiser tous les circuits, instruments, adresses DMX et offsets DMX combinés en un seul patch. Il ne sera ensuite plus fait appel que au numéro d'instrument et toutes ces adresses DMX deviendront transparentes pour l'utilisateur.

PATCH

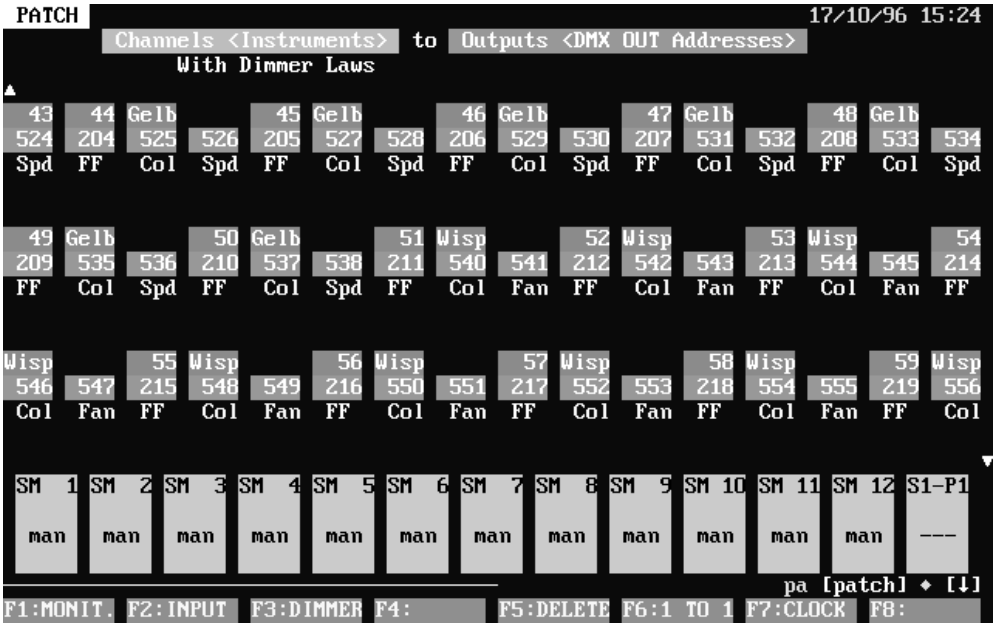
Une fois sorti du Menu, poussez sur la touche PATCH.

Le Patch de sortie

A la place du patch conventionnel:



Le patch de sortie ressemble à ceci:



Premièrement, on peut voir le numéro d'instrument suivi de l'abréviation: 41 Gelb sur la ligne ou sont normalement affichés les numéros des circuits. Le numéro d'instrument est le numéro de circuit 41 mais est affiché sur un fond gris foncé afin de le distinguer des circuits ordinaires pilotant seulement des gradateurs.
L'abréviation Gelb est affichée en guise de référence. la ligne est ensuite vide jusqu'au numéro d'instrument suivant, le 42 en l'occurrence, qui est affiché au-dessus de la première adresse de l'instrument, l'adresse 202.

On pourrait comparer ce mode d'affichage à un patch conventionnel où le circuit 41 serait patché sur les gradateurs 201, 519 et 520 dans la mesure où un circuit contrôle 3 sorties, indépendamment de ce qui est connecté en bout de ligne (gradateurs, paramètres,...).

Sur la ligne suivante, l'étiquette de chaque paramètre, entrée lors de la création de la définition du changeur de couleurs, est affichée à la place de FF ou tout autre facteur de proportionnalité. Les étiquettes des paramètres sont affichées en jaune sauf pour le paramètre intensité où le facteur de proportionnalité est affiché conventionnellement en blanc.

Si une courbe, autre que la courbe linéaire par défaut, est assignée au paramètre intensité dans le patch, elle n'est affichée que en-dessous de ce paramètre et n'est applicable que à ce paramètre, que le gradateur soit électronique ou mécanique, et non aux autres paramètres.

Si vous accédez aux pages suivantes du patch, vous constaterez que les circuits inutilisés correspondant aux adresse DMX utilisées par les instruments ont disparus. En effet, lorsqu'une adresse DMX est utilisée, elle est automatiquement dépatchée du circuit auquel elle était attribuée. Le numéro de circuit est toujours disponible mais il n'est plus affiché. Vous pouvez l'utiliser à tous moments afin de patcher un autre instrument ou un gradateur. A la fin du patch, une liste d'adresses DMX sans numéros de circuits associés est affichée. Ces adresses correspondent au numéros de circuits utilisés dans le patch mais associés à d'autres adresses (ex. Ins. 41 patché sur les adresse 201,519,520 signifie que l'adresse DMX 41 est disponible et affichée en fin de patch). On constate également que à partir de l'adresse 1024 (ou 2048) les gradateurs sont dépatchés automatiquement de leur circuit respectif. C'est une compensation automatique que le système opère en fonction des ressources hardware. En effet, si le système est équipé de deux lignes DMX (1024 adresses différentes) et de 1024 circuits, lorsqu'on patche un circuit sur 10 paramètres p. ex., 10 sorties DMX sont verrouillées par un seul circuit. Il n'est dès lors plus possible d'accéder à 1024 circuits mais bien à 1024 - 9 circuits. Les 9 adresses DMX utilisées par l'instrument sont dépatchées des circuits (qui restent disponibles) auxquels elles étaient liées de même que une soustraction automatique de 9 circuits des ressources du système s'opère, et ce en commençant par les adresses les plus hautes (1024 et adresses inférieures).
Ces circuits (1016 à 1024) ne sont plus accessibles. Si on tente de les appeler, le système génère un message d'erreur: "Numéro d'Instrument inexistant".
Une fois le patch des changeurs de couleurs programmé, il est possible de patché les circuits conventionnels et d'utiliser les circuits "cachés" (circuits 519 à 559 dans l'exemple ci-dessus). Lorsqu'une adresse DMX est utilisée par un changeur de couleurs, celle-ci est verrouillée et ne peut plus être utilisée dans le patch conventionnel. Le patch normal circuits vers gradateurs ne peut pas dépatcher une adresse DMX verrouillée par un instrument afin de ne pas provoquer d'incohérence de fonctionnement. Si vous appelez la fonction F6 1 ->1, le patch 1 vers 1 ne sera appliqué que sur les adresses DMX et les circuits du patch conventionnel et non sur les instruments. Les circuits dont l'adresse DMX est utilisée par un instrument restera "caché" dans le système.

En sortant du patch, vous constatez que les numéros des instruments - changeurs de couleurs et projecteurs motorisés - sont affichés sur un fond gris foncé dans les écrans des différents registres et de la scène, ceci afin de les distinguer des circuits traditionnels d'intensité (circuit vers gradateur) affichés sur fond cyan.

Plus tard, il sera expliqué comment visualiser toutes les informations relatives aux paramètres: les valeurs de sorties en décimal ou en hexadécimal, la position de la couleur, l'endroit endroit du pupitre d'où la valeur provient et si la valeur est extraite d'une librairie.

Avant d'utiliser les changeurs de couleurs, le paragraphe suivant explique la philosophie d'utilisation des paramètres dans le Vision.

Concept de Priorité pour les paramètres des Changeurs

Le concept du “plus haut l’emporte” (HTP / Highest Takes Precedence)est familier et veut que, si un circuit est réglé à 100% dans plusieurs registres dont les potentiomètres sont à des niveaux différents, l’intensité en sortie de ce circuit correspondra à la valeur la plus élevée disponible.

Le concept du “dernier l’emporte” (LTP / Latest Takes Precedence) signifie que la dernière action écrase la précédente. Supposons une séquence en cours de restitution dans le transfert. Si vous effectuez une modifications dans le registre Scène, la sortie sera altérée selon un principe LTP. Si vous démarrez ensuite le transfert en poussant GO, la mémoire chargée en Préparation va remplacer le contenu du registre Scène, les modifications étant alors perdues. C’est donc bien la dernière action qui l’emporte dans un transfert.

Si l’on considère les paramètres de la motorisation, aucune de ces deux solutions n’est satisfaisante. C’est pourquoi Vision utilise certains aspects du HTP et du LTP auxquels s’ajoute un concept de priorité entre les registres

Soit un projecteur équipé d’un changeur de couleurs (Instrument N° 1). Les états lumineux suivants ont été programmés:

Reg.	Registre 1 à 80%	Registre 2 à FF	Registre 3 à 70%
%	Ins. 1 à FF	Ins. 1 à FF	Ins. 1 à FF
Coul.	Coul. 3 (Rouge)	Coul. 7 (Vert)	Coul. 10 (Bleu)

Cependant, nous ne savons pas dans quel ordre les potentiomètres des registres ont été monté ou descendu à leur niveau actuel.
Quel serait donc le résultat sur scène ?

Avec le concept LTP, on aura sur scène l’image du registre dont le potentiomètre a été actionné en dernier lieu. Il faut donc se souvenir de la dernière action pour connaître le registre actif sur scène.

Avec le concept HTP, l’intensité sera à plein feu, venant du registre 2, tandis que la couleur proviendrait du registre 3 dans la mesure où la dixième couleur est la plus haute.

Avec Vision, la couleur sur scène sera le rouge avec une intensité à FF. Ceci est dû au fait que l’intensité est toujours en HTP (exceptions: le registre Scène (Live) et le Bypass) mais les paramètres de la motorisation - dont les changeurs de couleurs sont un aspect - obéissent à un système de priorité entre les registres. Le registre Scène (Live) à la priorité la plus élevée, suivi par le registre 1. Le registre 24 (ou 48) est de priorité inférieure. Les registres de transfert ont la priorité le moins élevée, le transfert 1 étant prioritaire sur le 2.
Haute priorité - LIVE > Reg. 1 >.... Reg 24 > Transfert 1 > Transfert 2 - Basse priorité
La priorité des registres est respectée si rien n’est chargé dans le Live et si aucun des registres n’est en Bypass.
Si le registre 1 est ramené à zéro, la couleur passera au vert du registre 2. Si le registre 2 est ramené à zéro, la couleur change et passe au bleu du registre 3. Les registres 1 et 2 peuvent être montés à nouveau pour changer la couleur mais l’intensité est toujours en HTP.

Cela signifie que, par simple vérification de la position des potentiomètres des registres, on peut déterminer la provenance des valeurs des paramètres et donc le registre qui contrôle les changeurs.
Si seulement certains registres contiennent les changeurs et d'autres les intensités, la source d'où proviennent les valeurs des paramètres peut être affichée sur les écrans. Cette fonction est décrite dans la section suivante.

En appliquant la méthode de la priorité, il est très aisé de prendre manuellement sous contrôle un projecteur motorisé ou un changeur de couleurs. Simplement en sélectionnant un registre vide, en attribuant des valeurs aux paramètres des motorisés ou des changeurs et en montant le potentiomètre associé, les valeurs des mémoires préenregistrées et restituées dans le transfert seront inhibées au profit du registre.

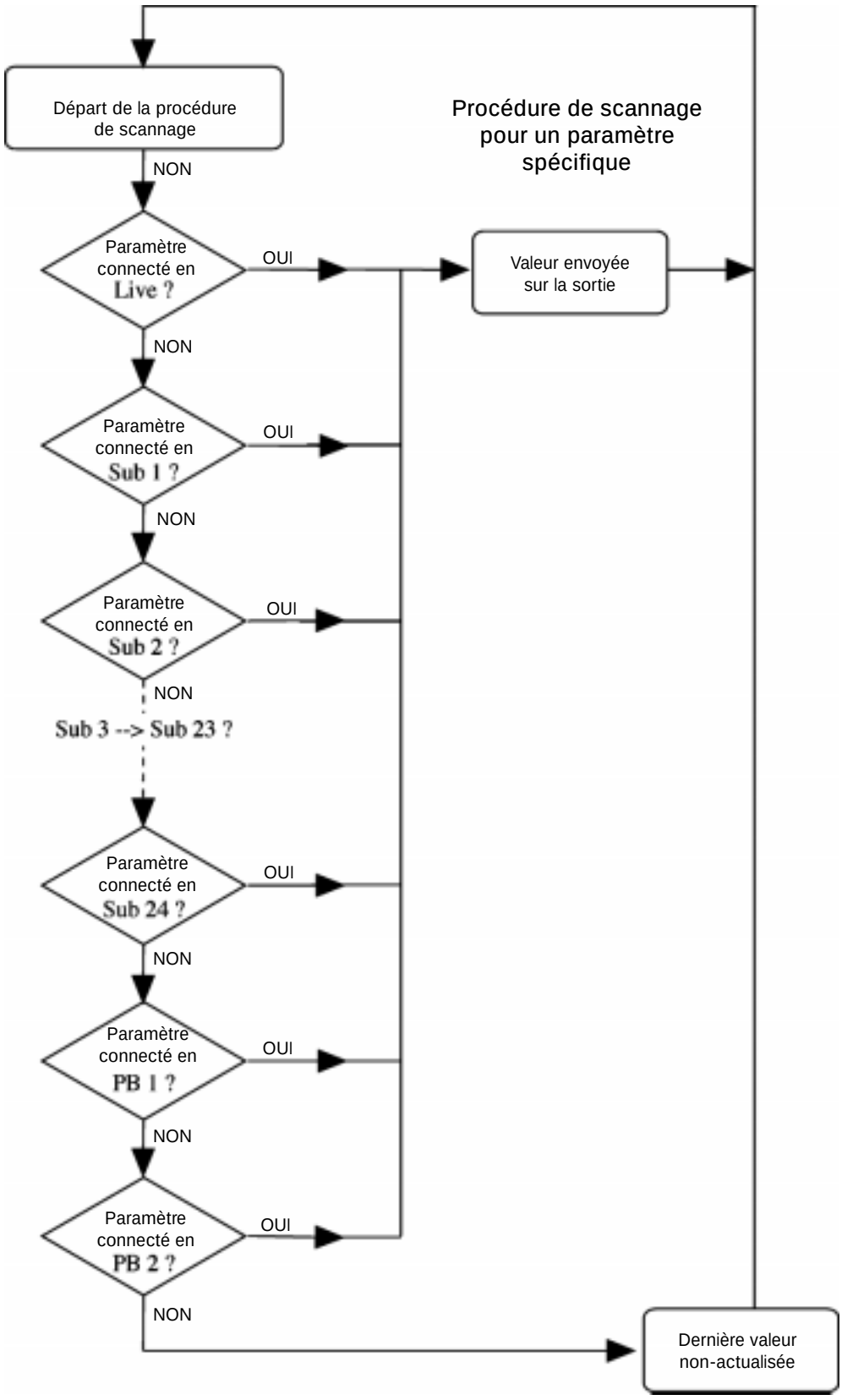
Considérons un autre exemple. Les états lumineux suivants ont été créés dans le transfert, les registres et le Live:

Ins No	Param.	P2	S2	P1	S1	Reg 24	Reg 1	Live
1	Couleur		FF	0		50	0	
	Vitesse		FF	FF			0	
	Ventil.	FF	FF	FF	50		FF	
2	Couleur	60	FF	FF			0	
	Vitesse	20	FF	50	80	40	50	
	Ventil.	FF	FF	50	FF		0	50

Si le registre 24 et le potentiomètre P du deuxième transfert sont montés à fond, le résultat sur scène sera le suivant:

Ins No	Param.	Sortie DMX
1	Couleur Vitesse Ventil.	50 0 50
2	Couleur Vitesse Ventil.	60 40 50

Priorités


Départ de la procédure de scannage
Procédure de scannage pour un paramètre spécifique
NON
Paramètre connecté en Live ?
OUI
Valeur envoyée sur la sortie
NON
Paramètre connecté en Sub 1 ?
OUI
NON
Paramètre connecté en Sub 2 ?
OUI
NON
Sub 3 --> Sub 23 ?
Paramètre connecté en Sub 24 ?
OUI
NON
Paramètre connecté en PB 1 ?
OUI
NON
Paramètre connecté en PB 2 ?
OUI
NON
Dernière valeur non-actualisée

Après le registre Scène, les autres champs de travail sont systématiquement scannés par le système afin de trouver un paramètre connecté à une valeur. Si un paramètre connecté est trouvé et si le potentiomètre est monté (dans le cas des 24 registres), la valeur est envoyée en sortie du pupitre.
Dans la mesure où le registre Live est prioritaire et est donc le premier registre analysé par le système, il est possible de figer une valeur qui restera constante jusqu'à ce qu'on la libère, ceci afin de, par exemple, déterminer une valeur pour la vitesse des ventilateurs.

LIVE

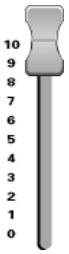
Sélectionnez le LIVE

Sélectionnez tous les Gelbus

COLOR

Poussez COLOR

F2



Poussez F2 Vit. (Spd)

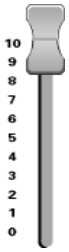
Utilisez la roue des intensités jusqu'à atteindre la valeur souhaitée

CLEAR

poussez CLEAR

Sélectionnez les Whispers

F3



Poussez F2 Vent. (Fan)

Utilisez la roue des intensités jusqu'à atteindre la valeur souhaitée

CLEAR

poussez CLEAR

LIVE

Poussez LIVE ou sélectionnez un autre registre.

Le ventilateur et la vitesse resteront constantes, même si la touche Black-out (coup de noir) est utilisée ou si le Général (Grand Master) est baissé. Seul un registre configuré en mode "Bypass" (Bipasse) prend la précédence sur le Live pour les paramètres connectés.
Les intensités dans le Live sont contrôlées par le Général mais pas les paramètres.

Utilisation du Transfert

En utilisant le transfert en mode automatique, des fondus réguliers peuvent être effectués d'une couleur vers une autre, pour peu que le changeur soit en mode "libre (free) et "fondu" (fade) ou si le paramètre vitesse est utilisé. En utilisation manuelle et seulement pour les paramètres, le transfert a été légèrement modifié pour éviter un comportement déroutant lorsqu'on actionne les potentiomètres P et S séparément.

Gradateurs

- Si l'on considère seulement les circuits pilotant des gradateurs conventionnels, l'action simultanée sur les deux potentiomètres du transfert entraîne un transfert "dipless", ç-à-d. sans creux (linéaire d'une valeur à l'autre).
- Si on actionne séparément les potentiomètres P & S, il en résulte un transfert scindé (split crossfade).
- Si vous amenez le pot. S en bout de course, il en résulte un noir sur scène dans la mesure où le contenu de la scène à été retiré sans le remplacer par le contenu de la préparation. L'action sur le pot. P permet ensuite d'amener le contenu de la préparation sur scène et de terminer le transfert.
- Si seul le pot. P est actionné, une combinaison du contenu de S et de P, selon le principe HTP, sera sur scène. En bougeant ensuite le pot. S, le contenu de S est retranché du mélange S/P et le transfert est achevé.
  Essayez toutes ces combinaisons tout en vérifiant les thermomètres LED des transferts pour vous familiariser avec l'addition et la soustraction des valeurs.
  Veuillez vous référer au chapitre sur les transferts pour plus d'informations.

Changeurs de Couleurs

Imaginons que les registres de transfert contiennent des changeurs de couleurs. Si ceux-ci sont configurés en mode "fondu" (fade), cela ne pose pas de problèmes particuliers mais les paramètres configurés en mode "saut" (jump) changerons au début du mouvement des potentiomètres (le niveau de déclenchement est de 5%). Il faut donc prendre garde à ne bouger les potentiomètres que lorsqu'on souhaite que le changement se produise.

- Si la motorisation était traitée comme les intensités, le déplacement du pot. S correspondrait au "black-out" des changeurs de couleurs, ç-à-d. au retour vers la position 1 qui en général est un "Clear" (transparent). Ceci signifierait donc un déplacement complet du rouleau de couleurs !
- Si le mouvement du pot. P signifiait une combinaison HTP de S et P, nous avons déjà vu dans le cas des registres que cela n'a pas de sens pour les motorisés - la couleur 10 qui correspond à un bleu ne signifie pas qu'elle est plus "haute" que la couleur 5, un rouge p. ex.

Vision solutionne ce problème en contrôlant les changements d'intensité à l'aide des pot. S & P et en contrôlant les paramètres des motorisés et des changeurs uniquement par le pot. P. Le mouvement est introduit par le pot. P mais, si le pot. S est déplacé seul, dans le cadre d'un fondu scindé (split fade) par ex. pour obtenir un noir scène, aucun mouvement ne se produira.

Seul le potentiomètre P contrôle le mouvement

Les circuits conventionnels, liés aux gradateurs, continuent à être traités de la même manière qu'avant. Le mouvement de S produit un noir scène, tandis que celui de P produit une combinaison de S et P sur scène.

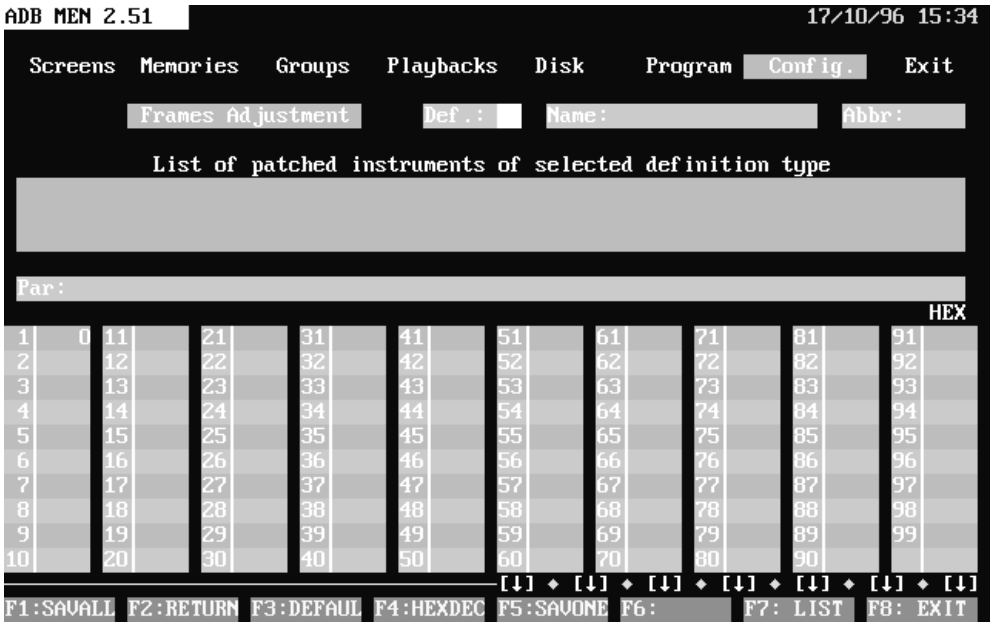
Ajustement des Couleurs

La fonction d'ajustement des couleurs assure un positionnement correct de chaque couleur devant le faisceau de lumière. Si dans la définition de l'instrument, le nombre de couleurs entré est le double de celui du rouleau (split frame), le joint entre deux couleurs peut être ajusté de telle manière à se trouver exactement au milieu du faisceau. La méthode d'ajustement des couleurs est la même que celle des pas dans le cas des paramètres de motorisés divisés en un certain nombre de pas.

MENU F7 F3 F2

poussez MENU
F7 Configuration
F3 Changeurs de Couleurs
F2 Ajustement des Couleurs

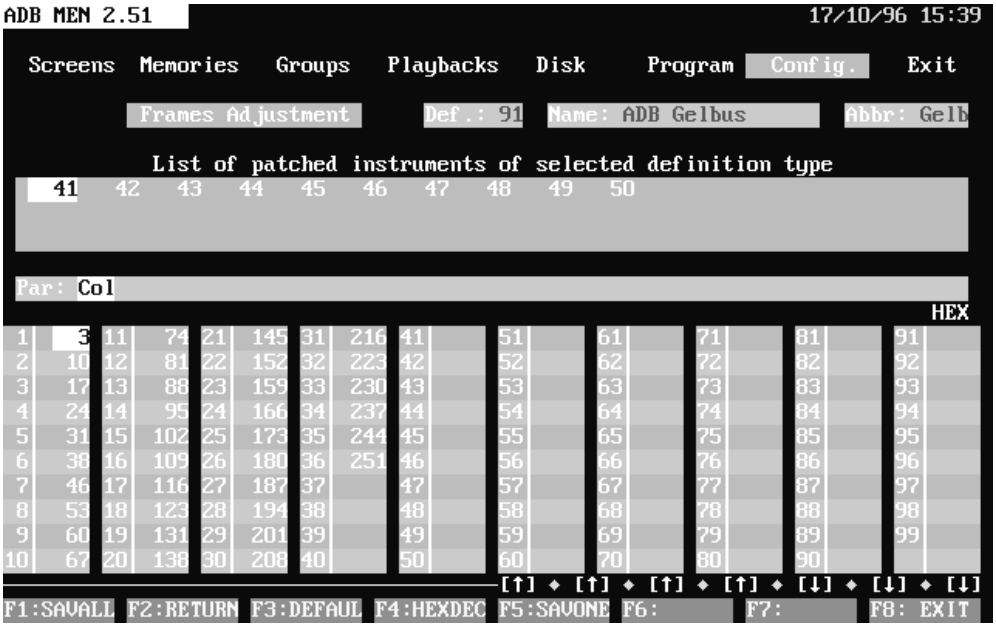
L'écran suivant apparaît:



F7

Entrez le numéro de définition des changeurs dont les couleurs doivent être ajustées. Pour afficher la liste des définitions existantes, poussez sur F7 LIST. La liste ainsi affichée vous permettra de sélectionner la définition qui correspond aux changeurs à régler.

Lorsque le numéro de définition est entré, le nom, l'abréviation et la liste des numéros d'instruments utilisant cette définition apparaissent automatiquement.


ADB MEN 2.51
17/10/96 15:39
Screens Memories Groups Playbacks Disk Program Config. Exit
Frames Adjustment
Def.: 91
Name: ADB Gelbus
Abbr: Gelb
List of patched instruments of selected definition type
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50
Par: Col
HEX
F1:SAVALL F2:RETURN F3:DEFAUL F4:HEXDEC F5:SAVONE F6: F7: F8: EXIT

En utilisant la flèche vers le bas, il est possible de déplacer le curseur et de sélectionner le numéro d'instrument que l'on souhaite utiliser comme référence pour le réglage en visuel des couleurs et ensuite le paramètre à régler (si il y a plusieurs paramètres associés au changeur)

Sélectionnez la première couleur de la liste en y plaçant le curseur et, tout en observant l'interaction du réglage avec le changeur sélectionné, actionnez la roue des intensités jusqu'à ce que la première couleur (ou demi-couleur) soit correctement centrée dans le faisceau. Les ajustements sont donc suivis en temps réel par l'instrument sélectionné. Déplacez le curseur sur la couleur suivante et procédez de la même manière.
Les valeurs peuvent être affichées en Décimal (00 à FF) ou en Hexadécimal (000 à 255) à l'aide de la touche F4 (HexDec).

REM.: Il est parfois plus facile de commencer le réglage à partir de la dernière couleur et d'ensuite procéder au réglage de la couleur précédente. En effet, comme le recouvrement d'une valeur par une autre est interdit par le système, si la nouvelle valeur est plus haute que la valeur par défaut de la couleur suivante, le réglage n'est pas possible.

Si vous voulez corriger une erreur ou ne souhaitez pas continuer la procédure de réglage:

F2 RETOUR recharge, pour la couleur sélectionnée, la dernière valeur sauvegardée préalablement.

F3 DEFAUT recharge, pour la couleur sélectionnée, la valeur calculée par le système en fonction du nombre de couleurs programmé dans la définition (division de la plage 00 à FF en un certain nombre de valeurs)

Lorsque les ajustements sont terminés, vous avez le choix entre:

F1 SAUV.T (Sauve - Tous) Sauvegarde les ajustements pour tous les instruments utilisant cette définition.

F5 SAUV.1 (Sauve - Un seul) Sauvegarde les modifications uniquement pour l'instrument sélectionné et utilisé lors des ajustements.

F1 OU F5

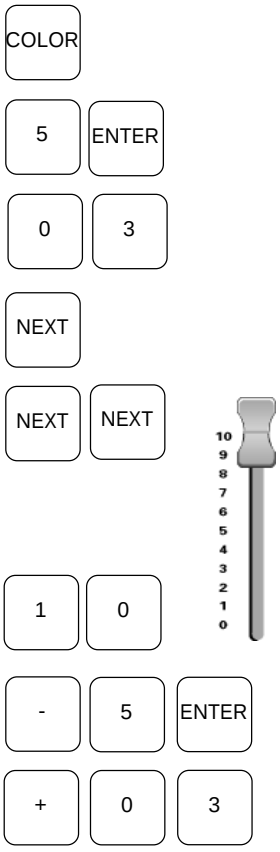
Note: Les ajustements sont sauvegardés avec le patch des changeurs de couleurs et non avec la définition. En effet, la possibilité de régler individuellement les valeurs de chaque changeur nécessite d'associer cette table de valeurs à chaque instrument patché et non à une définition. Si dans le patch des changeurs, un instrument est effacé à l'aide de F7 DELETE, les ajustements sont également perdus. Il est donc préférable, si l'on souhaite garder les ajustements, d'effacer l'adresse ou de la remplacer par une autre et non d'effacer l'instrument complet du patch. Dans ce cas, les ajustements sont conservés.

Utilisation des Fonctions des Changeurs de Couleurs

Les fonctions couleurs sont simples à utiliser mais dépendent en partie de la définition de l'instrument et de l'appareil lui-même.

Les fonctions associées aux changeurs se comportent de la même manière dans les registres, dans les transferts et dans le Live (Scène). Dans cette section, nous travaillerons dans S1 mais les méthodes décrites s'appliquent à tous les champs de travail.

Sélectionnez un instrument dont le changeur de couleur s'est vu attribuer un certain nombre de couleurs lors de la définition et donnez une intensité au projecteur associé de la manière usuelle.



Poussez la touche COLOR

Poussez 5 suivi de ENTER: le changeur devrait se positionner sur la cinquième couleur.

Poussez 0 suivi de 3 (03): le changeur se positionne sur la troisième couleur.

Poussez Next (suivant): Le changeur saute à la couleur suivante (couleur 4)

Poussez Next, Next: Le changeur saute à la couleur 6

Actionnez la roue des intensités jusqu'à ce que vous ayez atteint la fin du rouleau.

Poussez 10: Le changeur saute à la couleur 10

Poussez - suivi de 5 et Enter Le changeur saute à la couleur 5 (10 - 5)

Poussez + suivi de 03 Le changeur saute à la couleur 8 (5 + 3)

Une fois la fonction "Color" sélectionnée, la roue des intensités peut être utilisée à tous moments. Les numéros de couleurs en deux chiffres (11, 36,...) peuvent être entrés directement. Les numéros en un chiffre (1,5,...) doivent être suivi de la touche Enter ou précédé du 0 pour former un numéro à deux chiffres.

Lorsque la fonction "Color" est sélectionnée, les touches F1 à F4 permettent d'accéder aux différents paramètres du changeur selon la feuille de définition. F1 COL. est toujours attribué à la couleur et permet de resélectionner le paramètre couleur après le réglage d'un autre paramètre. Si l'appareil permet de contrôler le ventilateur, poussez sur la touche affichant l'étiquette "Fan" ou l'étiquette entrée lors de la définition et actionnez la roue des intensités pour déterminer la valeur du ventilateur. Poussez sur CLEAR lorsque le réglage est terminé.

Lorsque la couleur et les autres paramètres d'un changeur sont réglés, poussez sur CLEAR afin de revenir au réglage des intensités ou pour sélectionner un autre instrument. La Led de la touche COLOR doit être éteinte.

Tous les paramètres autres que la couleur sont contrôlés exclusivement par la roue des intensités. Ces fonctions ne sont pas assignables au module de motorisation dans la mesure où elles sont disponibles sur toutes les versions de VISION, avec ou sans module.

Lors des essais, si le changeur permet de contrôler ce paramètre, il est préférable de figer une valeur pour le ventilateur, dans le LIVE, ceci afin de préserver les filtres de couleur de la chaleur. Si le changeur permet de contrôler la vitesse de déplacement du rouleau, celle-ci peut être figée dans le LIVE ou associée à chaque mémoire dans les registres et les transferts. Si, lors de la programmation, le rouleau se déplace très lentement, cela signifie qu'aucune consigne de vitesse n'est présente en sortie et que le changeur utilise la vitesse correspondant à la valeur 00 (vitesse la plus lente sur le Gelbus).

Si vous avez des changeurs configurés en mode "libre" (Free), sélectionnez-en quelques uns et attribuez-leur une intensité.
Poussez la touche COLOR et actionnez la roue des intensités. C'est le seul moyen de régler les couleurs en mode libre. Le but du mode libre est de permettre l'accès à n'importe quel endroit du rouleau et est donc en contradiction avec la notion de sélection d'une couleur ou d'une autre. L'avantage du mode libre est de permettre le mouvement du rouleau en fondu d'un point à un autre et non par sauts de couleur en couleur. Chaque changeur se comporte légèrement différemment et nécessite dès lors une certaine phase d'expérimentation avec le mode "libre" ou le mode "couleur par couleur" pour déterminer le meilleur choix.

Travail dans les registres

Toutes les fonctions décrites ci-dessus sont disponibles dans tous les champs de travail mais il est important de bien comprendre le concept de priorité. Nous avons déjà vu que l'ordre de priorité, du plus prioritaire au moins prioritaire est : Live (Scène), Registre 1, Reg. 2, Reg. 3, ... Reg. 24 (48), Transfert 1, Transfert 2. Il est important également de comprendre le comportement des fonctions propres aux registres.

Touches Flash des Registres

Mode Normal

Les paramètres sont déconnectés de la sortie lorsque le potentiomètre est à zéro. Lorsque la touche flash est poussée, le paramètre intensité saute à la valeur programmée dans le registre tandis que les paramètres du changeur sont connectés instantanément, provoquant le mouvement du rouleau (si les paramètres ne sont pas déjà connectés dans un registre de priorité supérieure). Si plusieurs touches flash sont poussées en même temps, le principe de la priorité est d'application: le plus haut l'emporte pour les intensités et la priorité l'emporte pour les registres, le registre 1 étant le plus prioritaire, le 24 (48) le moins.

Mode Solo

Le mode solo permet d'outrepasser la priorité entre registres. Si le registre 1 est monté et que le registre 3 est flashé en mode solo, le registre 1 est déconnecté pour céder la place au registre 3. Si les registres 2 et 3 sont flashés ensembles, le registre 1 est déconnecté tandis que le registre 2, étant plus prioritaire que le 3, est connecté en sortie.

Mode On / Off

La touche flash agit comme un interrupteur bistable sur le contenu du registre dans la mesure où, dans la position On, les intensités sont proportionnelles à la position du potentiomètre et les paramètres des motorisés sont connectés, tandis que dans la position Off les paramètres sont déconnectés. Si plus d'un registre est connecté à l'aide de la fonction On/Off, le système des priorités est de nouveau d'application.

Inhibition et Bipasse

L'inhibition n'a aucun effet sur les paramètres des motorisés ou des changeurs de couleurs. Cette fonction continue d'opérer de la même manière qu'avant, uniquement sur les intensités.
La fonction Bipasse est par contre un outil puissant et utile.

Premièrement, si une mémoire, un instrument ou un paramètre doit être maintenu à une certaine valeur, il est possible d'utiliser un registre en mode bipasse, de la même manière qu'il serait possible d'utiliser le Live (Scène). Cependant, dans le cas du Bipasse, le Général et la touche "coup de noir" n'influencent pas les intensités. De plus, l'enregistrement Scène (RecLive) ne tient pas compte des intensités et des paramètres.

Deuxièmement, compte tenu du concept de priorité entre les registres, supposons que les douze premiers registres soient déjà occupés mais que vous deviez les court-circuiter pour envoyer sur scène un certain état lumineux. Un registres de priorité inférieure (registre 13 p. ex.) configuré en mode Bipasse acquière automatiquement un rang de priorité supérieur au Live. Si plusieurs registres sont configurés en Bipasse, le système des priorités recommence.

Exemple:

Registre 1 à 12 utilisés.
Registre 24 configuré en Bipasse à la priorité sur 1 à 12.
Registre 23 configuré en Bipasse à la priorité sur 24 puis sur 1 à 12.

Le mode Bipasse peut être sélectionné à tous moments. Un registre vide peut être placé en Bipasse et ensuite être chargé avec des valeurs ou un registre ayant déjà un contenu peut être basculé en Bipasse. Si une mémoire est chargée dans un registre en mode Bipasse, tous les paramètres connectés à une valeur dans cette mémoire seront affectés, même ceux ayant une intensité nulle. Les paramètres déconnectés ne sont pas affectés.

Registres en mode automatique

Dans un registre en mode automatique, seules les intensités utilisent les temps d'évolution temporisée. Tous les paramètres des motorisés ou des changeurs de couleurs sont connectés au moment du démarrage de la temporisation. Ni les temps d'évolution, ni les temps d'attente ne sont utilisés. Ceci permet, par exemple, en assignant un temps d'attente à la montée, d'installer d'abord la couleur durant le temps d'attente et d'ensuite démarrer l'évolution des intensités.
Pour des évolutions temporisées des paramètres, il est préférable d'utiliser les transferts.

Cependant, si le motorisé ou le changeur possède un paramètre de vitesse, il est également possible de simuler des évolutions temporisées en jouant sur les valeurs de cette vitesse. Il faut dès lors programmer ce paramètre en même temps que la couleur.

Enregistrement des Mémoires avec Changeurs de Couleurs

Mémoires dans les registres

Sélectionnez les registres 1 à 12, sélectionnez un instrument (x) avec changeur de couleurs et réglez l'intensité à FF.
Sélectionnez le registre 1, l'instrument x, la couleur 1 et éventuellement le ventilateur si nécessaire.
Sélectionnez le registre 2, l'instrument x, la couleur 3 et le ventilateur si nécessaire, ... etc.

Après avoir augmenté successivement le temps de chaque registre, enregistrez ces registres dans des mémoires à partir de 101 p. ex. (-> 112).
Utilisez les potentiomètres de chaque registre pour manuellement restituer leur contenu. Vous constatez que les paramètres sont traités en mode "saut" et que la priorité entre les registres est respectée.

Mémoires dans les transferts

Positionnez tous les potentiomètres des registres à zéro et chargez la mémoire 101 dans le registre préparation P1. Vérifiez que le transfert est bien en mode séquentiel (Led SEQ allumée) et poussez sur GO. Lorsque le transfert est terminé, poussez sur GO à nouveau et ainsi de suite jusqu'à avoir restituer toute la séquence. Vérifiez le comportement des paramètres lors du transfert.
Dépendant de la configuration de Xfert et de Couleur dans la feuille de définition, les paramètres se comportent, dans le transfert, de la façon suivante:

Définition d'appareil		Comportement des paramètres dans le transfert	
	Xfert	Couleur	Transfert
1	Fondu (Fade)	2 -> 99	Utilise, pour passer d'une couleur à la suivante, le temps de montée (Up Time) divisé par le nombre de couleurs impliquées dans le déplacement total. Ex.: de la couleur 1 à la 5 en 5 secondes. A chaque seconde, le changeur saute à la couleur suivante.
2	Saut (Jump)	Libre (00 -> FF)	Saute à la couleur suivante en début de transfert
3	Fondu (Fade)	Libre (00 -> FF)	Utilise les temps de transfert
4	Saut (Jump)	2 -> 99	Saute à la couleur suivante en début de transfert

1 Si le paramètre Couleur est divisé en un certain nombre de couleurs et si Xfert est défini en mode fondu (Fade), Vision tente de réduire le bruit de déplacement du rouleau au minimum en sautant de couleur en couleur plutôt que d'aller directement à la couleur de destination en un seul mouvement. Ceci, combiné avec certains systèmes d'amortissement présents dans la plupart des changeurs de couleurs, permet de réduire au minimum la nuisance sonore du changeur.

2 Si la colonne Couleur est laissée vide (free) et si l'option Xfert est configurée en mode "saut" (jump), le changement de couleur se fera en début de transfert.

3 Si la colonne Couleur est laissée vide (free) et si l'option Xfert est configurée en mode "fondu" (fade), le changement de couleur se fera dans les temps du transfert.
4 Si une valeur est présente dans la colonne Couleur (2->99) et si l'option Xfert est en mode "saut" (jump), le changement de couleur se fera en début de transfert. La vitesse de déplacement du rouleau serait déterminé par l'appareil ou par le paramètre de contrôle de la vitesse si celui-ci est disponible.

Modifiez les options Couleurs et Xfert dans la feuille de définition correspondante et analysez le comportement du changeur.

Temps Globaux

	Définition d'appareil			Temps Globaux			
	Xfert	Couleurs		Attente Montée	Montée	Attente Descente	Descente
1	Fondu	2 -> 99	0 -> FF FF -> 0	Utilisé	***	Utilisé	***
2	Saut	Libre (00 -> FF)	0 -> FF FF -> 0	Utilisé	Non Util.	Utilisé	Non Util.
3	Fondu	Libre (00 -> FF)	0 -> FF FF -> 0	Utilisé	Utilisé	Utilisé	Utilisé
4	Saut	2 -> 99	0 -> FF FF -> 0	Utilisé	Non Util.	Utilisé	Non Util.

*** Le Changeur se déplace de couleur en couleur, par pas, plutôt que du début à la fin en un seul mouvement.

Temps Particuliers pour Les Changeurs de Couleurs

De la même manière qu'il est possible d'assigner des temps particuliers aux circuits d'intensité, il est possible d'attribuer à chaque paramètre d'un changeur de couleurs, ou d'un projecteur motorisé, un temps particulier. Il est donc possible de programmer un temps particulier associé au paramètre couleur. Le paramètre couleur doit être configuré en mode "Libre" et "Fondu" pour que le changeur suive les temps particuliers de la mémoire (temps d'attente à la montée et temps de montée). Par exemple, en attribuant un temps d'attente au paramètre couleur dans une mémoire où l'instrument effectue un fondu au noir et un changement de couleur, la lampe va d'abord s'éteindre selon le temps de descente et seulement ensuite, une fois le temps d'attente écoulé, le rouleau prendra sa nouvelle couleur. Ceci permet un changement de couleur, dans le noir, en ne programmant qu'une seule mémoire.

S1	Sélectionnez S1
1 0 5 LOAD MEM	Chargez la mémoire 105 (p. ex.)
4 1	Sélectionnez l'instrument 41
COLOR	Poussez la touche COLOR
WAIT TIME	Poussez WAIT TIME (temps d'attente)
1 • 5	Entrez un temps de la manière usuelle
WAIT TIME	Poussez WAIT TIME
REC MEM REC MEM	Poussez REC MEM 2x

La couleur ne changera pas tant que le temps d'attente ne s'est pas écoulé.
Pour visualiser les temps particuliers, utilisez les touches F1 MONIT. suivi de F2 TIMES

Du fait que des temps particuliers différents peuvent être attribués à chaque paramètre de chaque instrument, des temps particuliers différents peuvent être impliqués au sein d'une même mémoire. Il n'y a aucune restriction quant au nombre de temps particuliers différents que l'on peut programmer dans une mémoire et utiliser dans un transfert. Par exemple, vous pourriez créer un effet d'ondulation où les couleurs commencent à changer d'abord d'un côté de la scène et évoluent ensuite à travers toute la scène et ce en programmant des temps de montée et d'attente différents pour chaque changeur utilisé dans l'effet. Pour ce type d'effet, le changeur doit être en mode "libre".

Dépendant de la configuration de Xfert et de Couleur dans la feuille de définition, les paramètres auxquels sont associés des temps particuliers se comportent, dans le transfert, de la façon suivante:

Temps particuliers

Définition d'appareil		Temps Particuliers	
Xfert	Couleurs	Attente-Montée	Montée
Fondu	2 -> 99	Utilisé	***
Saut	Libre (00 -> FF)	Utilisé	Non Utilisé
Fondu	Libre(00 -> FF)	Utilisé	Utilisé
Saut	2 -> 99	Utilisé	Non Utilisé

*** Le Changeur se déplace de couleur en couleur, par pas, plutôt que du début à la fin en un seul mouvement. De cette manière, si l'amplitude du mouvement du rouleau est important, Vision réduit le bruit de déplacement au minimum.

Création d'un Chenillard de Couleurs

Sélectionnez un registre et chargez un chenillard vide
Sélectionnez un ou plusieurs changeurs de la même définition et attribuez-leur une intensité.
Sélectionnez la première couleur à l'aide du clavier ou de la roue.

poussez CLEAR

Poussez ADD STEP (Ajouter un Pas)

Donnez aux instruments, toujours sélectionnés, une intensité

Sélectionnez la couleur suivante ... et ainsi de suite.

N'oubliez pas de programmer le ventilateur et/ou la vitesse si nécessaire.
Il est nécessaire de pousser la touche CLEAR (ou F8) lorsqu'une sélection de couleur est active, ceci afin d'annuler la sélection des paramètres et de libérer les touches de fonctions. Tant que la sélection des paramètres est présente, il n'est pas possible de choisir un autre instrument.

Si le potentiomètre du registre était à zéro, le chenillard s'est construit en aveugle.

Positionnez le potentiomètre à la valeur souhaitée et démarrez le chenillard (touche flash).

Pour éviter que, en fin de cycle du chenillard, le changeur ne retourne brutalement vers la première couleur, vous pouvez sélectionner le mode aller-retour (<>) à l'aide de la touche RUN.
Il est possible de configurer le chenillard en mode fondu mais l'effet visuel dépendra de la configuration des options Couleur/Xfert de la définition ou du changeur lui-même. Si le mode "libre" est actif, en utilisant le bouton Speed (Vitesse), il est possible de ralentir le fondu entre les pas.

Enregistrement des Couleurs dans les Librairies de la motorisation (MC Lib / Motion Control Lib.)

Si les changeurs de couleurs sont utilisés en mode libre, ceci afin d'utiliser les temps du transfert lors des changements de couleur, la possibilité de sélectionner une couleur par son numéro est perdue.
Cette possibilité peut être simulée par l'utilisation des librairies de la motorisation. On peut programmer jusqu'à 99 librairies différentes.

Sélectionnez tous les Gelbus

COLOR

Poussez COLOR

Actionnez la roue jusqu'à atteindre la couleur souhaitée

CLEAR

Poussez CLEAR

Sélectionnez les Whispers

COLOR

Poussez COLOR

Actionnez la roue jusqu'à atteindre la même couleur que les Gelbus (le rouge Rosco 26 p.ex.).

CLEAR

Poussez CLEAR

Sélectionnez tous les instruments (Gelbus + Whispers)

MC LIB 1

Poussez MCLIB suivi de 1 (clavier des circuits - valeurs possibles: 1 à 99)

REC MEM

Poussez REC MEM

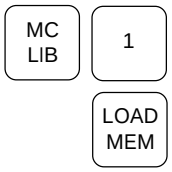
Répétez l'opération avec différentes couleurs et en incrémentant le numéro de librairie

Tant que la librairie n'a pas été crée, il n'est pas nécessaire de pousser REC MEM deux fois. Ce n'est que lorsque celle-ci existe qu'il faut confirmer.

Maintenant, chargez le Rosco 26:

Sélectionnez les instruments souhaités

Poussez MCLIB suivi de 1 (clavier circuit)



Poussez LOAD

Tous les changeurs sélectionnés passent en rouge 26.

N’importe quelle combinaison d’instruments de la même définition peut être sélectionnée pour créer une librairie.

En incorporant des changeurs de couleurs dans les librairies de la motorisation, il est possible d’éclairer le plateau d’une seule couleur en utilisant différents types de changeurs de couleurs et de projecteurs motorisés combinés dans une librairie. Une manière rapide de programmer des mémoires similaires est d’utiliser les librairies.

Notez que les valeurs provenant d’une librairie sont affichées en vert. Si vous sélectionnez un instrument, poussez la touche COLOR, la touche F7 FORMAT et ensuite la touche F3 LIBDEC ou F4 LIBHEX, la valeur affichée en vert est remplacée par le numéro de librairie précédé par MC (MCxx; MC = Motion Control) également affiché en vert. Les autres valeurs, affichées en noir, sont en décimal ou en hexadécimal selon le choix entre F3 et F4 ci-dessus.

Il est possible de sélectionner des instruments de différents types pour enregistrer ou pour charger une librairie.

Modifier une Librairie

Changez le format d'affichage en LIBDEC ou en LIBHEX
Sélectionnez le registre 1
Sélectionnez quelques instruments
Chargez le Librairie N° 1 (MCLIB / 1 / LOAD)
Sélectionnez le paramètre Couleur (COLOR) et changez la valeur.

Les valeurs sont maintenant affichées en noir de même que le numéro de librairie a disparu. Le lien avec la librairie a été automatiquement coupé.

Sélectionnez le Librairie N° 1 (MCLIB / 1)
Poussez REC MEM 2 x

La valeur du paramètre couleur est remplacée par l'étiquette MC01 en vert. Le lien avec la librairie est rétabli et la librairie est modifiée. Les mémoires utilisant la librairie N°1 et présentes dans certains registres verront leur numéro clignoter afin d'indiquer que quelque chose a été modifié. Si les changements apportés à la librairie sont également requis dans les autres mémoires, sélectionnez chacun des registres et rechargez la mémoire qui y était présente. Le lien avec la librairie est conservé et la nouvelle valeur entrée lors de l'édition est disponible.

Si vous ne souhaitez pas que les mémoires dans les registres 9, 10 et 11, p. ex., reflètent la modification apportées à la librairie 1, sélectionnez individuellement chacun de ces registres et poussez deux fois sur REC MEM. Cette opération enregistrera le contenu du registre dans le numéro de mémoire clignotant (qui cessera dès lors de clignoter) et ignorera les modifications apportées à la librairie dans la mesure où le lien avec cette librairie sera coupé.

Défaire le lien d'une mémoire

L'exercice précédent coupe automatiquement le lien qui unit une mémoire et une librairie lorsque le paramètre provenant de cette librairie est édité. Le lien est rétabli si la librairie est ensuite ré-enregistrée. L'exercice suivant montre qu'il est possible, pour n'importe quel paramètre, de couper un lien de façon délibérée et permanente.

Sélectionnez le registre 1
Sélectionnez un instrument dont les paramètres proviennent d'une librairie
Poussez MCLIB - notez que les touches de fonctions ont changé
Poussez F1 DEFAIT (Unlink ou délier)
Poussez CLEAR 2x

Toutes les valeurs des paramètres du changeur sélectionné sont maintenant affichées en noir et le numéro de mémoire clignote. Le lien entre la librairie et la mémoire a été défait.

En utilisant les librairies comme des endroits de stockage temporaire (librairies 90 à 99 p. ex.), il est possible, en chargeant une librairie et en coupant le lien ensuite, de réaliser une fonction de copier-coller pour n'importe quel paramètre de n'importe quel instrument !

Connecter, Déconnecter et Défaire le Lien

Il y a différentes opérations disponibles. Il est important de rappeler la terminologie utilisée:

Déconnecté (off):

Dans un registre vide, avant qu'un paramètre (Col, Vit, Vent.,...) ne soit utilisé, il est déconnecté (off), ç-à-d. qu'il n'a pas de valeur, il est transparent pour le système. Un paramètre ayant une valeur peut être délibérément déconnecté. L'état déconnecté (état off) n'est pas la même chose que la valeur 00. La valeur 00, pour un paramètre de motorisé (miroir d'un projecteur motorisé, couleur 1 d'un changeur), correspond à quelque chose d'actif sur scène. On peut donc connecter un paramètre à la valeur 00.

Le registre 1 a la priorité la plus élevée (sauf par rapport au Live) mais seulement pour les paramètres qui sont connectés à une valeur dans ce registre.
Effacez le contenu du registre 1 (ERASE 2x)

Tous les paramètres sont maintenant déconnectés. Sélectionnez un instrument et attribuez une valeur seulement au paramètre Couleur.
Sélectionnez le registre 2, effacez-le et donnez une valeur plus élevée au paramètre couleur du même instrument.

Avec les deux potentiomètres à zéro, aucune valeur n'est présente sur scène: Les contenus des deux registres sont déconnectés. Montez le pot. du registre 1 afin d'en envoyer le contenu sur scène. Montez ensuite le pot. du registre 2 à fond. Aucun changement ne se produit dans la mesure où le registre 1 est plus prioritaire que le 2, bien que la valeur du paramètre du registre 2 soit plus élevée que celle du registre 1. Si vous baissez le pot. du registre 1 jusque zéro, la valeur du registre 2 sera sur scène. Si le pot. du registre 1 est ramené à FF, c'est à nouveau la valeur de ce registre qui sera envoyée vers le changeur.

Maintenant, avec les deux potentiomètres à fond, sélectionnez le registre 1 et l'instrument considéré, Poussez COLOR suivi de F6 OFF. Le paramètre est immédiatement déconnecté du registre et devient transparent. C'est dès lors la valeur du paramètre provenant du registre 2 qui sera sur scène.
L'action sur le pot. du registre 1 n'a plus d'effet sur ce paramètre dans la mesure où il y est déconnecté.

Connecté:

Lorsqu'un paramètre se voit attribuer une valeur, il est automatiquement connecté dans le registre concerné. Il est préférable, dans un registre, que tous les paramètres soient connectés, même à la valeur 00, ceci afin que la priorité entre les registres soient opérationnelle pour tous les paramètres, sauf si il est intentionnellement prévu de contrôler certains paramètres avec un registre, et d'autres paramètres avec un autre.

Si des mémoires sont restituées à partir d'une séquence, considérant que tous les paramètres sont connectés dans toutes les mémoires, il est certain que l'état lumineux , lors de la restitution, sera identique à celui présent sur scène lors de la création.

Si des paramètres sont déconnectés dans une mémoire, ceux-ci conserveront, en sortie du pupitre, la dernière valeur qui leur a été attribuée (LTP), jusqu'à ce qu'une nouvelle valeur soit disponible.

Ceci peut être comparé à un pupitre dont les mémoires sont en mode "tracking": seuls les changements sont enregistrés, et non le contenu total de chaque mémoire. Les paramètres déconnectés ne sont pas enregistrés ni restitués et correspondent à la valeur 00 d'une intensité lumineuse.

Sélectionné : Les paramètres affichés sur fond blanc sont sélectionnés: une action sur la roue modifiera la valeur de ces paramètres dans le registre sélectionné.

Désélectionné : Avec ou sans valeur, un paramètre qui n'est pas sous contrôle est désélectionné. Une valeur peut être attribuée à un paramètre qui sera ensuite désélectionné pour éviter toutes modifications accidentelles. Désélectionner un paramètre empêche de le modifier mais ne le déconnecte pas. La valeur reste active jusqu'à ce qu'une modification ultérieure soit apportée.

Lien : Lorsqu'une mémoire est créée et enregistrée en utilisant une librairie, un lien est établi entre cette mémoire et cette librairie. Il est ensuite possible d'éditer, en une seule opération, toutes les mémoires utilisant cette librairie, simplement en éditant la librairie elle-même.

Délier ou Défaire le lien : Le lien entre une mémoire et une librairie peut être défait. Dans ce cas, si une librairie est déliée d'une mémoire et que des modifications sont apportées dans cette librairie, la mémoire ne reflétera pas les changements.

En sortie du pupitre, pour qu'un paramètre change de valeur, il doit nécessairement en recevoir l'ordre , ç-à-d. recevoir une nouvelle valeur d'un registre actif (LTP). Si dans les registres actifs, ce paramètre est déconnecté, il restera à la dernière valeur qu'il a reçu.
Désélectionner un paramètre d'un instrument sélectionné prévient ce paramètres de toutes modifications accidentelles.
Garder un lien entre une librairie et une série de mémoires permet de modifier rapidement ces mémoires en éditant seulement la librairie. Couper ce lien empêche les mémoires d'être modifiées lorsqu'on édite la librairie.

L'utilisation de ces différentes fonctions permet la création de sous-ensembles à partir desquels il est possible de programmer rapidement des états lumineux, en additionnant et en soustrayant sélectivement ces éléments.

Pour plus de détails sur l'utilisation des librairies, prière de consulter le chapitre Motorisation.

Réinitialisation du Système

Après cette phase d'introduction au concept du contrôle de la motorisation, il est maintenant possible d'utiliser ses propres instruments et de programmer un patch spécifique. Pour démarrer à partir d'une feuille blanche, il faut réinitialiser le système, comme lors de la programmation d'un nouveau spectacle. Certaines modifications ont été apportées à la routine de réinitialisation qui comporte maintenant trois niveaux . Cependant, avant de réinitialiser le système, il pourrait être utile de sauver les définitions des changeurs de couleurs et des projecteurs motorisés.

Editez les définitions existantes des changeurs de couleurs selon vos préférences.
Ajoutez toutes nouvelles définitions que vous souhaitez conserver dans la liste.
Si vous ne souhaitez pas conserver le patch associé aux définitions existantes, effacez tous les instruments des deux patchs de la motorisation (changeurs + motorisés) à l'aide de la touche F7 EFFACE dans les écrans respectifs des patchs.
Sortez du Menu
Poussez sur To Disk (Sauvegarde sur disque) et confirmez l'action.
Changez le nom du répertoire du disque dur (ou de la disquette si vous souhaitez conserver les données en lieu sûr) pour un nom facilement identifiable.
Dans le menu de sauvegarde, sélectionnez seulement la configuration (dernière option de la liste). Le patch est automatiquement sélectionné avec la configuration.
poussez sur F3 : Sauve les données sélectionnées.
Seuls la configuration et le patch sont sauvés.
Il est à présent possible de réinitialiser complètement le pupitre.
1. Initialisation partielle

Cette initialisation n'efface que le contenu de la mémoire statique (Static Ram) du pupitre.
En cas de problème, il est conseillé, avant toutes autres opérations, d'essayer cette option d'initialisation.
Aucune donnée n'est perdue. Seuls les contenus des registres et des transferts sont effacés.

Pour une initialisation partielle:

- Eteindre le système
- Après le test mémoire, poussez en même temps les touches ALT et MENU de la face avant (ALT + M sur le clavier alphanumérique). Lorsque le système affiche sur l'écran le message "Initialisation partielle de Vision" ou si vous entendez un signal sonore, vous pouvez relâcher les touches.
- Rechargez les registres si nécessaire

Initialisation complète (Cold start)

L'initialisation complète efface toutes les mémoires, banques et programmations, tous les groupes, effets et chenillards, l'auditorium et le patch conventionnel mais n'efface pas le patch des motorisés (changeurs de couleurs et projecteurs motorisés) et les définitions d'instruments.
Pour une initialisation complète:

ALT + HELP

- Eteindre le système
- Après le test mémoire, poussez en même temps les touches ALT et HELP de la face avant (ALT + H sur le clavier alphanumérique). Lorsque le système affiche sur l'écran le message "Initialisation complète de Vision" ou si vous entendez un signal sonore, vous pouvez relâcher les touches.
  Le système affichera successivement tous les fichiers en cours d'effacement.

Le pupitre, ayant rétabli un environnement par défaut, est maintenant prêt pour de nouvelles programmations. Le patch des motorisés peut être utilisé ou modifié.

Initialisation 'Usine' (Frost start)

L'Initialisation 'usine' est similaire à l'initialisation complète telle qu'elle existait auparavant. Cette fonction efface tout, y compris le patch des motorisés et les définitions des instruments. Si vous souhaitez conserver les définitions, vous devez les sauvegarder dans un répertoire séparé avant d'effectuer la fonction d'initialisation.
Pour effectuer un initialisation 'usine':

ALT + PATCH

- Eteindre le système
- Après le test mémoire, poussez en même temps les touches ALT et PATCH de la face avant (ALT + P sur le clavier alphanumérique). Lorsque le système affiche sur l'écran le message "Initialisation 'usine' de Vision" ou si vous entendez un signal sonore, vous pouvez relâcher les touches.
  Le système affichera successivement tous les fichiers en cours d'effacement.

Le pupitre, ayant rétabli un environnement par défaut, comme si l'appareil sortait d'usine, est maintenant prêt pour de nouvelles programmations.

REM.: L'initialisation complète conserve le patch des motorisés et les définitions d'instruments, l'initialisation 'usine' efface tout !

Abréviations pour clavier alphanumérique des Fonctions des changeurs de couleurs

COLOR	CO	Couleur
FORMAT	FO	Format d'affichage
MCLIB (Motion Control Libraries)	ML	Librairies des motorisés
OFF	OF	Fonction de déconnexion
UNSEL (Unselect)	UN	Fonction de désélection
Roue des intensités	Pg Up / Pg Dn	Réglage des valeurs

Pour changer des valeurs en utilisant la roue, sélectionnez le paramètre (Col., Vit., Vent.,...) et poussez ensuite sur les touches 'Page Up / Page Down' du clavier afin d'augmenter ou de diminuer les valeurs.

Guide Technique

Introduction

VISION 10 est une nouvelle génération de pupitres d'éclairage, étudiée pour apporter des solutions au contrôle de 512 à 2048 circuits DMX.

VISION 10 incorpore dans une seule console le contrôle des intensités, du mouvement et de la couleur avec un accès direct à chaque instant à chaque élément.
Ceci réduit la nécessité d'avoir plusieurs consoles et autant d'opérateurs, entraînant un appréciable gain de temps lors de la programmation et, le plus important, offre un système fiable pour le contrôle de ces trois éléments.

VISION 10 se veut résolument moderne. Le concept propose le choix des platines de contrôle, des châssis de base et des interfaces de communication de façon à ce que l'utilisateur puisse configurer le système selon ses propres besoins,.....

Le processeur qui pilote le VISION 10 est le tout dernier Intel 486, une référence dans l'industrie en matière de vitesse et de fiabilité, une garantie également que le VISION 10 a sa place dans le XXIème siècle.

Le VISION 10 a été conçu par des opérateurs et des utilisateurs ce qui garanti la disponibilité des fonctions nécessaires au contrôle des éclairages, leurs dispositions ergonomiques, leurs simplicité et rapidité d'utilisation.

Le VISION 10 offre différentes platines de contrôle, qui associées avec une large sélection d'interfaces d'entrées / sorties, permettent de produire un système de contrôle adapté à la TV, au théâtre ou à la motorisation, au choix de l'utilisateur.

Le concept VISION est étroitement lié à la philosophie du disque dur, permettant à l'utilisateur d'étendre son système simplement en ajoutant les nouveaux modules (hardware) et en installant les programmes nécessaires.

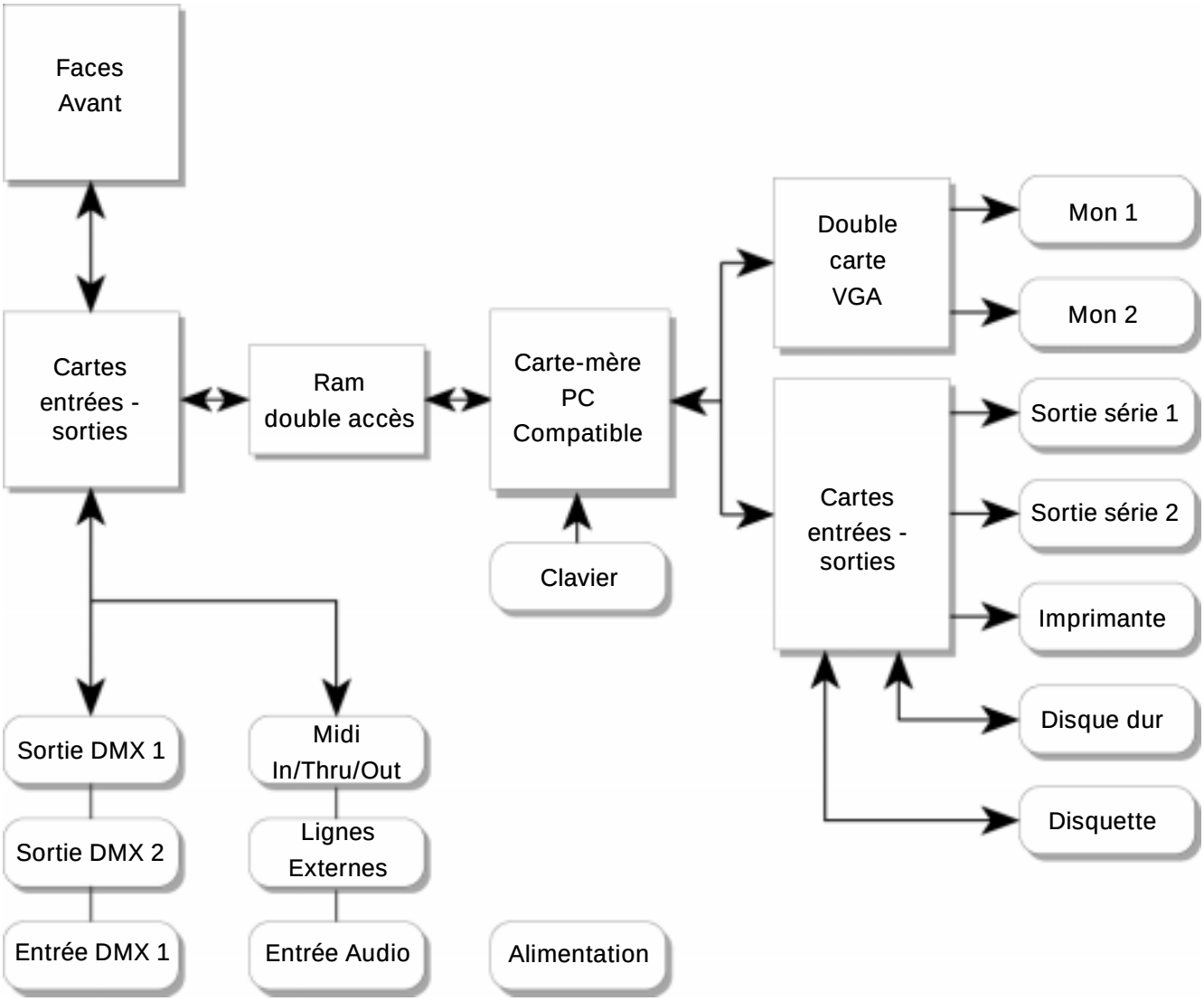
Le VISION 10 est un système étudié pour vos besoins actuels et futurs !
Il est unique en terme de vitesse et de par son approche modulaire.

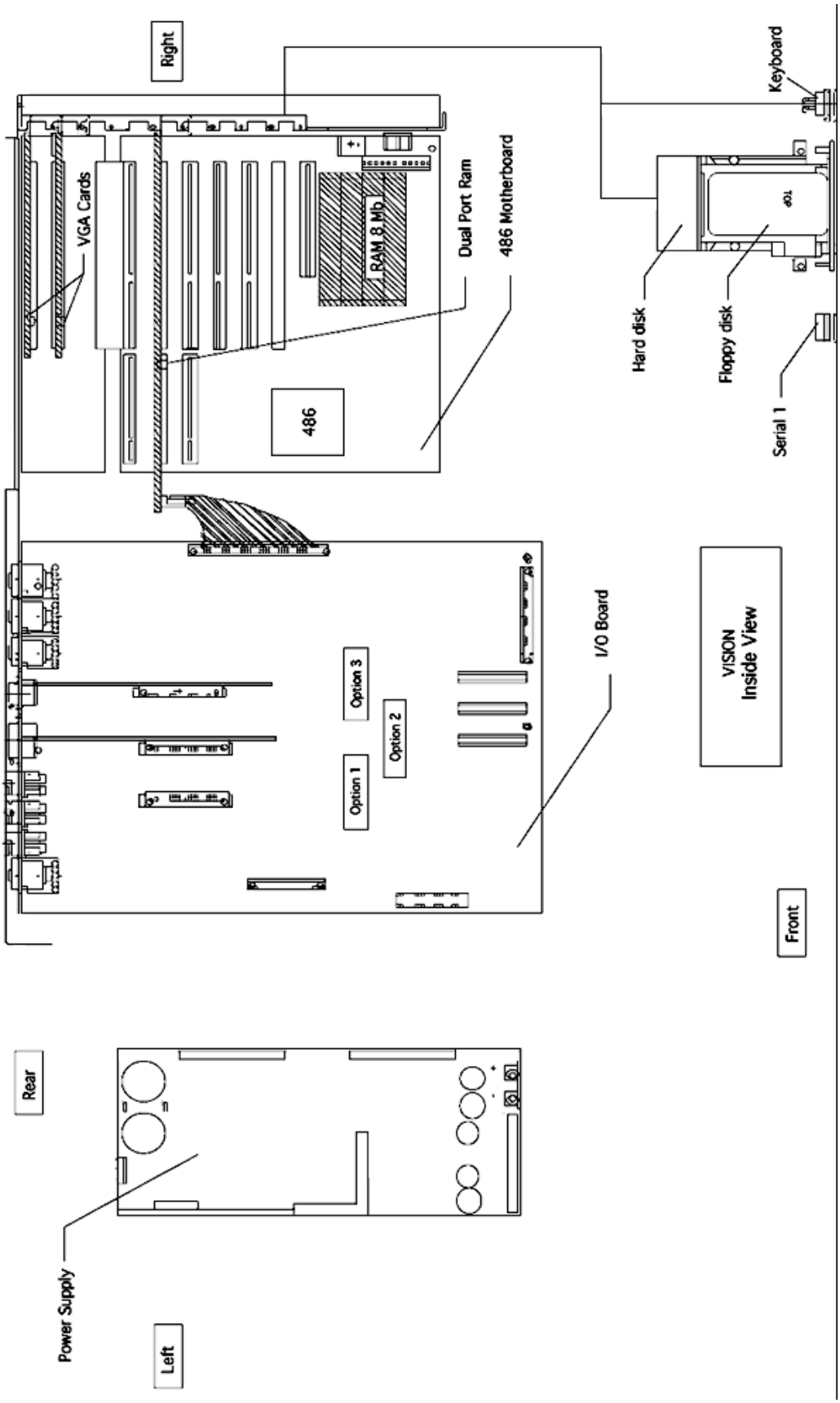
Qualité du système

VISION 10 est pourvu de composants électroniques, d'une alimentation et d'accessoires de la meilleure qualité de manière à garantir au système fiabilité et longévité.

La qualité de tout système étant fonction à la fois du hardware et du software, le VISION 10 est équipé du meilleur hardware et du software le plus structuré qui soient.

Architecture




Right
Keyboard
VGA Cards
RAM 8 Mb
Dual Port Ram
486 Motherboard
486
Hard disk
Floppy disk
Serial 1
Option 3
Option 2
Option 1
I/O Board
VISION
Inside View
Front
Rear
Power Supply
Left

Hardware

La structure de base hardware du VISION 10 est composée de deux châssis de base (version standard ou compacte) et contient toujours :

- une alimentation
- un disque dur
- un lecteur de disquette
- un processeur central de haute-vitesse
- des connecteurs pour cartes d'extensions
- une carte entrées/sorties -(I/O) (DMX, MIDI, Audio,...)
- une interface de communication à haute -vitesse (Ram double accès) entre la carte entrée/sortie (I/O) et le processeur 486

En face avant, un large éventail de platines peut être insérés au choix de l'utilisateur. Chaque groupe de deux platines a son propre système de processeur qui communique bi-directionnellement avec le CPU de contrôle de bus (Concentrateur). Cette architecture permet une gestion multi-tâches très rapide des 3 éléments primordiaux, l'intensité, la motorisation et la couleur.

L'électronique des faces avant communique avec la carte-mère (CPU) au travers d'une interface standard industrielle de type RS 485. Cela signifie également que les faces avant peuvent être utilisées pour commander à distance un système complet comprenant un CPU et un disque dur tel que par exemple le Back-up VISION.

Le disque dur, dans toutes les versions disponibles, contient toujours le programme VISION et, au même titre que les ordinateurs personnels (PC), permet de récupérer une donnée préalablement effacée ou écrasée lors d'une modification suivie d'un ré-enregistrement. En effet, chaque donnée effacée est stockée dans une autre partie du disque dur avec une date et une heure associées (date d'effacement). L'heure et la date associées à chaque donnée enregistrée est produite par l'horloge en temps réel du PC.
Le disque dur peut être également utilisé pour charger d'autres programmes, pour peu qu'ils soient sans virus !!!, de telle manière à ce que le département éclairage puisse utiliser le VISION pour exécuter des programmes tels que Traitement de texte, Feuilles de calcul (Spreadsheet), Programmes de dessin, ... Le clavier alfa-numérique, fourni en standard, permet l'utilisation des programmes standard pour PC. La carte-mère supporte une imprimante parallèle standard type PC compatible.

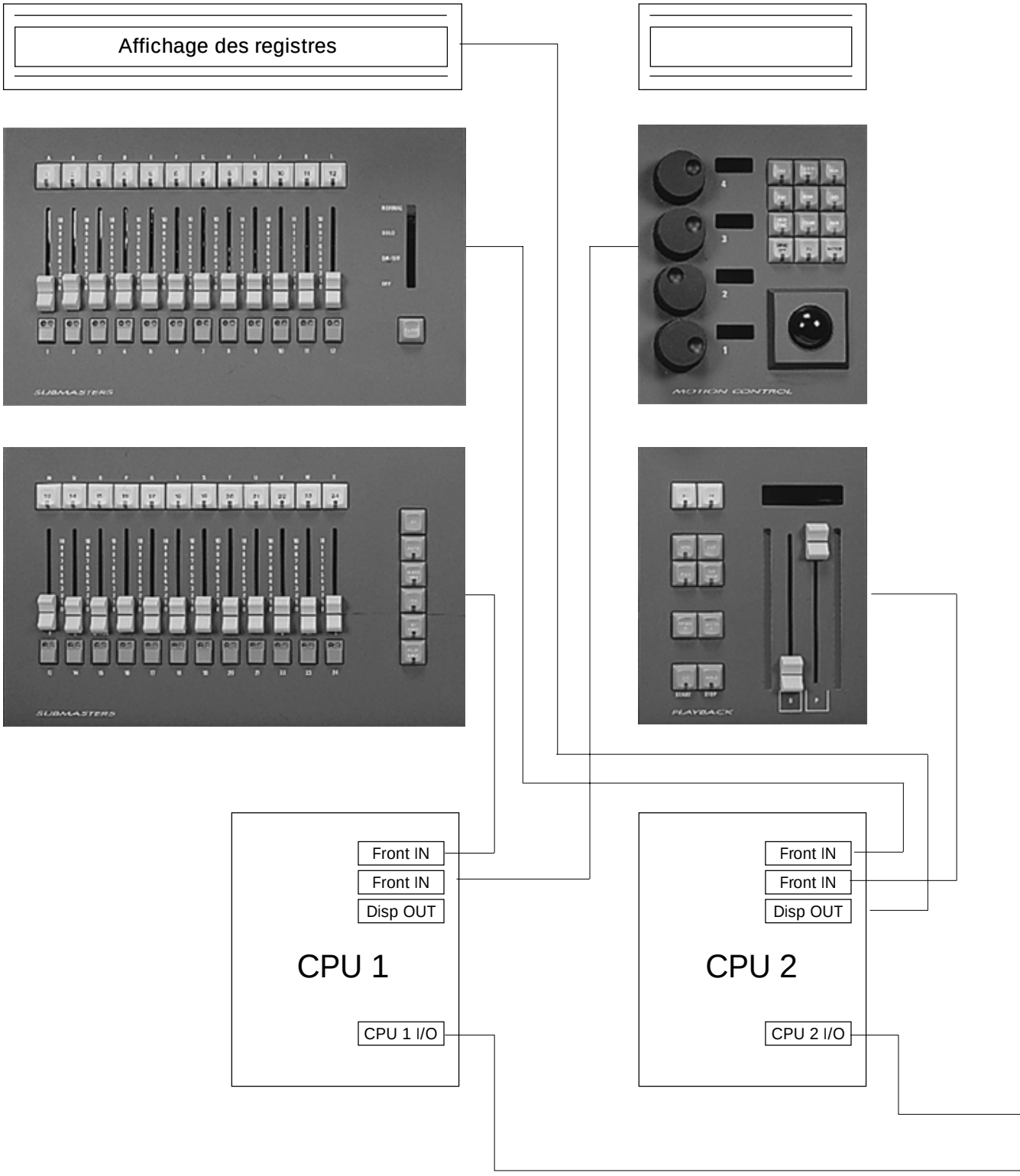
La structure du disque dur est pourvue d'un système de gestion dynamique de la mémoire (Memory Management) qui permet d'emmagasiner bien plus d'informations que les seules mémoires. Cette option ainsi que les 400 Mégabits du disque dur permettront par exemple de garder en mémoire différentes configurations de la console pour différents opérateurs ou un accès direct aux fonctions sans perturber l'exécution et la vitesse d'effets lumineux qui défilent au même moment dans les transferts ou les registres.

Le système propose également une série d'afficheurs individuels répartis sur les modules de contrôle ou dans les modules d'affichage situés à l'arrière de la face avant (version ST uniquement). Ces afficheurs proposent à l'opérateur des informations immédiatement accessibles et liées physiquement à ce à quoi elles se rapportent, évitant ainsi l'usage continu des écrans. Bien entendu, une quantité plus importante d'informations peut être affichée par des écrans et c'est pour cela que deux moniteurs couleurs SVGA sont fournis en standard et qu'un troisième peut être ajouté si nécessaire.

L'alimentation, basée sur la technologie à découpage, est l'une des plus performante en matière d'alimentation pour ordinateurs. Cela signifie qu'une large plage de tension d'entrée sera acceptée, entre 185 et 265 Volts AC en 50/60 Hz.
L'alimentation est protégée contre les dépassements en température et en surintensité et contre les court-circuits.

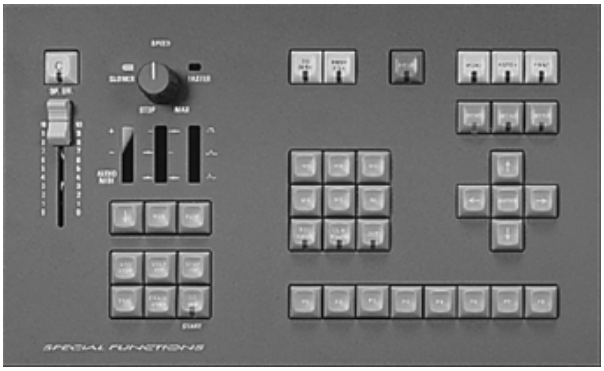
Remarque
Le vision est construit autour d'une plate-forme PC compatible, vous pouvez donc l'utiliser comme un PC normal pour lire des programmes autre que celui du Vision.
Il est cependant recommandé d'utiliser les versions sous licence et libres de tout virus.
Pour enregistrer un spectacle, il est toujours recommandé d'utiliser une nouvelle disquette formatée par le fournisseur ou sur le Vision.
Ne formater pas vos disquettes sur un autre PC.

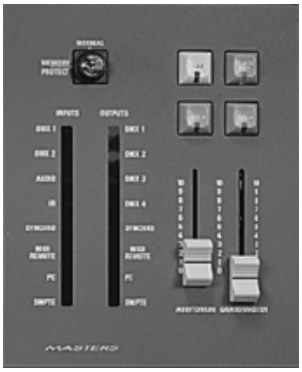
Architecture de face avant



Champ de travail sélectionné / Horloge

ADB





CPU 3

Front IN

Front IN

Disp OUT

CPU 3 I/O

Concentrateur

Front IN

Front IN

CPU 4 I/O

Disp OUT

CPU 3 I/O

Conc 1 I/O

vers carte entrée / sortie

CPU 2 I/O

Power

Alimentation

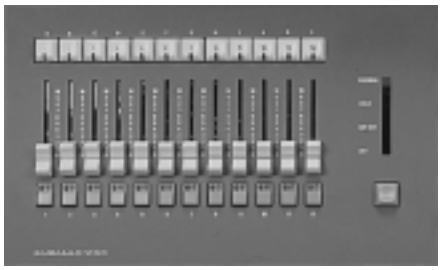
CPU 1 I/O

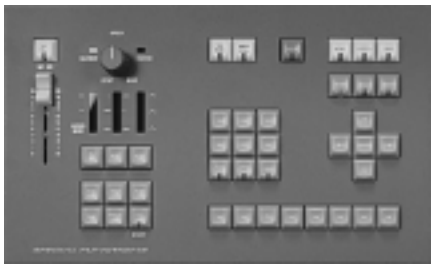
Gamme d'extension

Le châssis du VISION 10 est disponible en deux dimensions et 2 versions de base :

La configuration minimum de VISION 10 consiste en 6 modules interchangeables de face avant

1 module d'effets spéciaux et fonctions générales (menus, macros, écrans, …)





1 module général avec atténuateur général, atténuateur de salle et touche coup de noir

2 modules de 12 registres avec touches flash, boutons de sélection et potentiomètres pour la création, l'enregistrement et le chargement d'états lumineux ou d'effets spéciaux.

1 module de sélection des circuits et des mémoires par 2 claviers séparés et une roue de réglage des intensités

1 module avec registres de transfert (scène et préparation), séquentiel ou non, manuel ou automatique

VISION 10 /ST

Affichage intégré sur le pupitre des contenus des registres, des registres de transfert (scène et préparation), du numéro de mémoire et de circuit actifs (160 caractères LED), de l'intensité et de l'horloge.
Un large éventail d'options Hardware et Software offre la possibilité d'augmenter les capacités du système.

Caractéristiques spécifiques
•1024 ou 2048 (option) circuits patchable sur 1024 ou 2048 (option) sorties DMX pour gradateurs ou changeurs de couleurs, projecteurs motorisés et autres équipements pilotables en DMX

Options de modules supplémentaires pour Vision 10 / ST

1 second module avec registres de transfert (scène et préparation), séquentiel ou non, manuel ou automatique est disponible en option

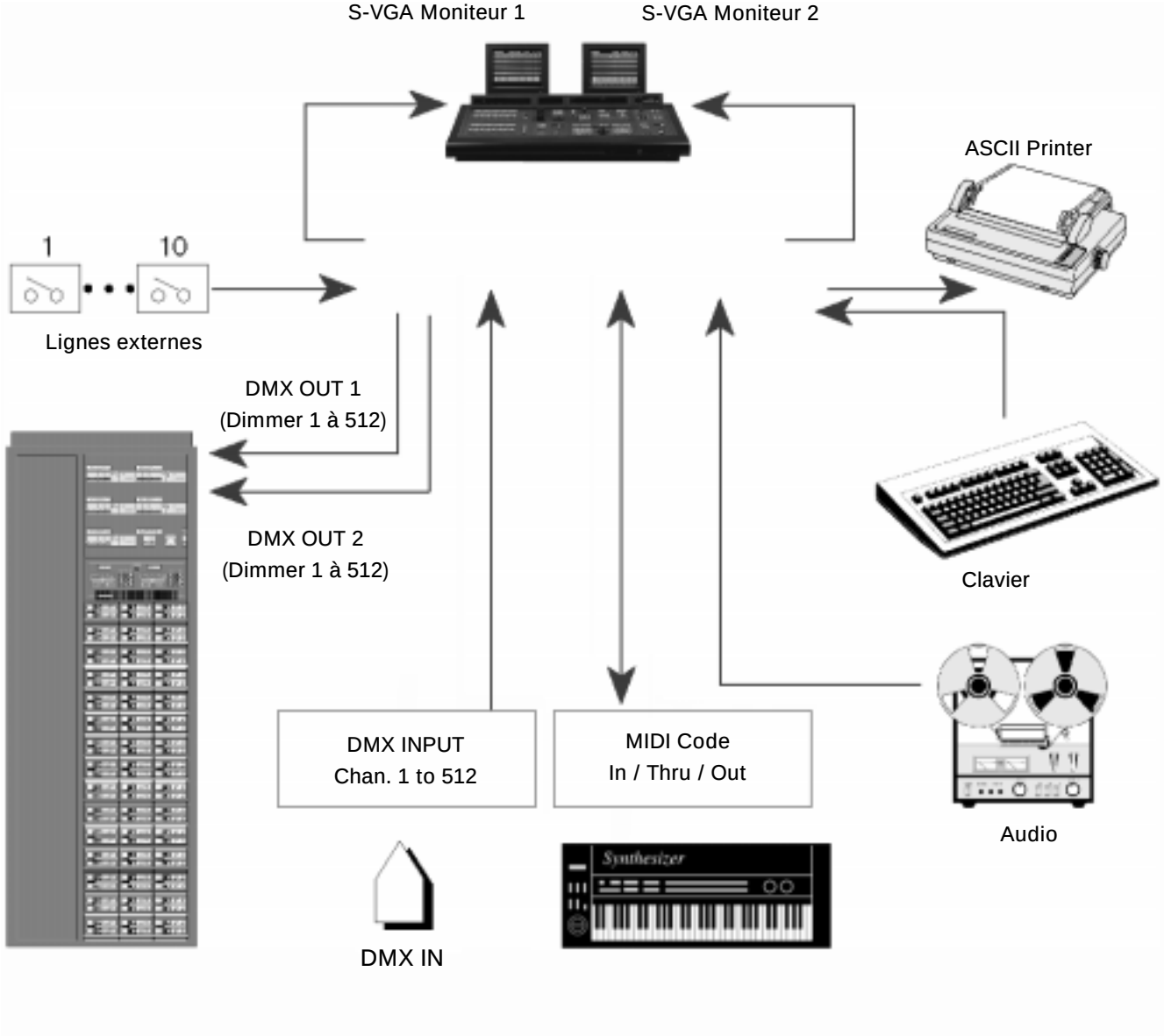
1 module de contrôle de projecteurs motorisés et autres équipements pilotables en DMX 512 (option)

VISION 10/Co - Version compacte

Le VISION 10/Co est une version économique simplifiée du système complet mais dispose néanmoins des principales possibilités opérationnelles du VISION 10 / ST.
La face n'est pas modulaire et est limitée à la configuration minimum, sans affichage intégré sur le pupitre.
Les dimensions réduites du système autorisent cependant la possibilité d'augmenter les capacités du système grâce à une série d'options Hardware et Software.

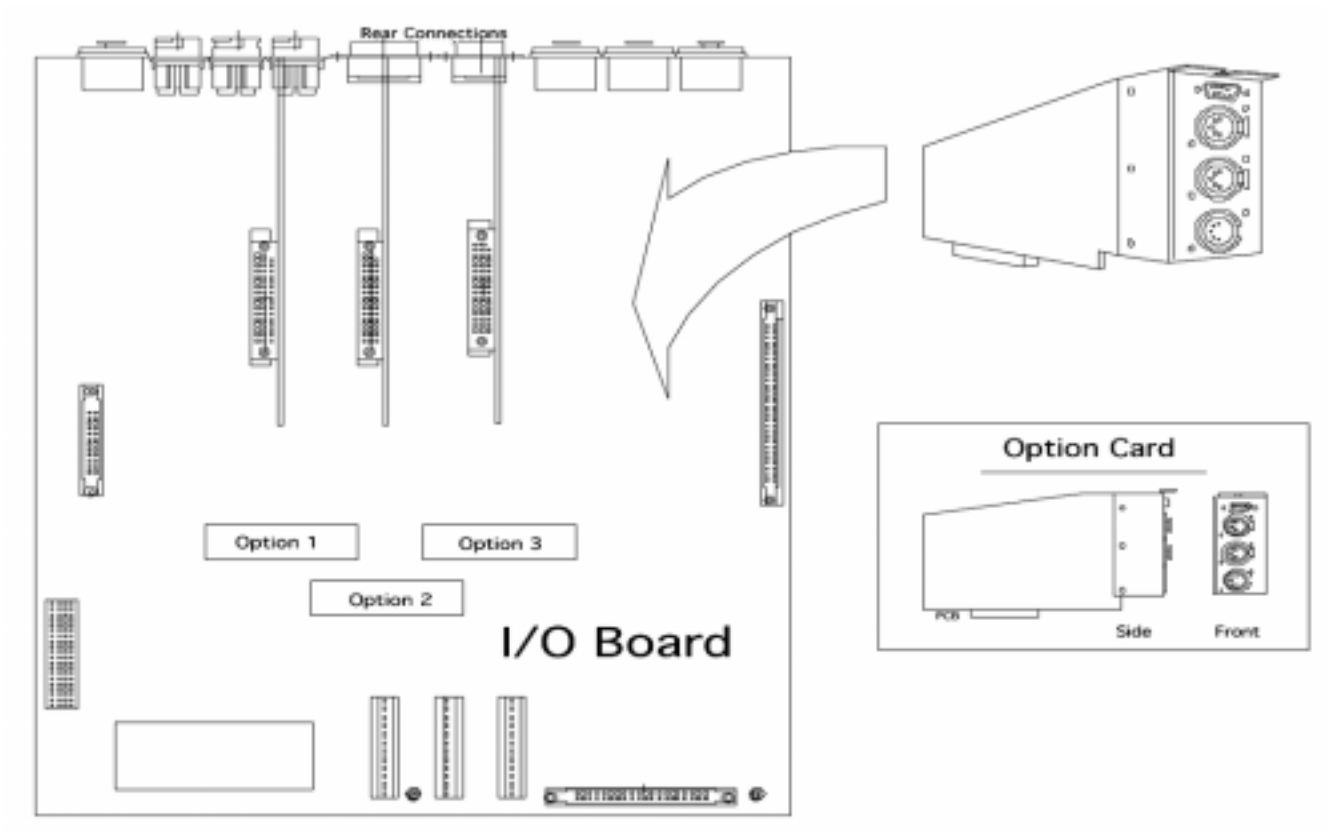
Caractéristiques spécifiques
•512 ou 1024 (option) circuits sur 1024 sorties DMX pour gradateurs ou changeurs de couleurs, projecteurs motorisés et autres équipements pilotables en DMX

Configuration standard, diagramme de connexion

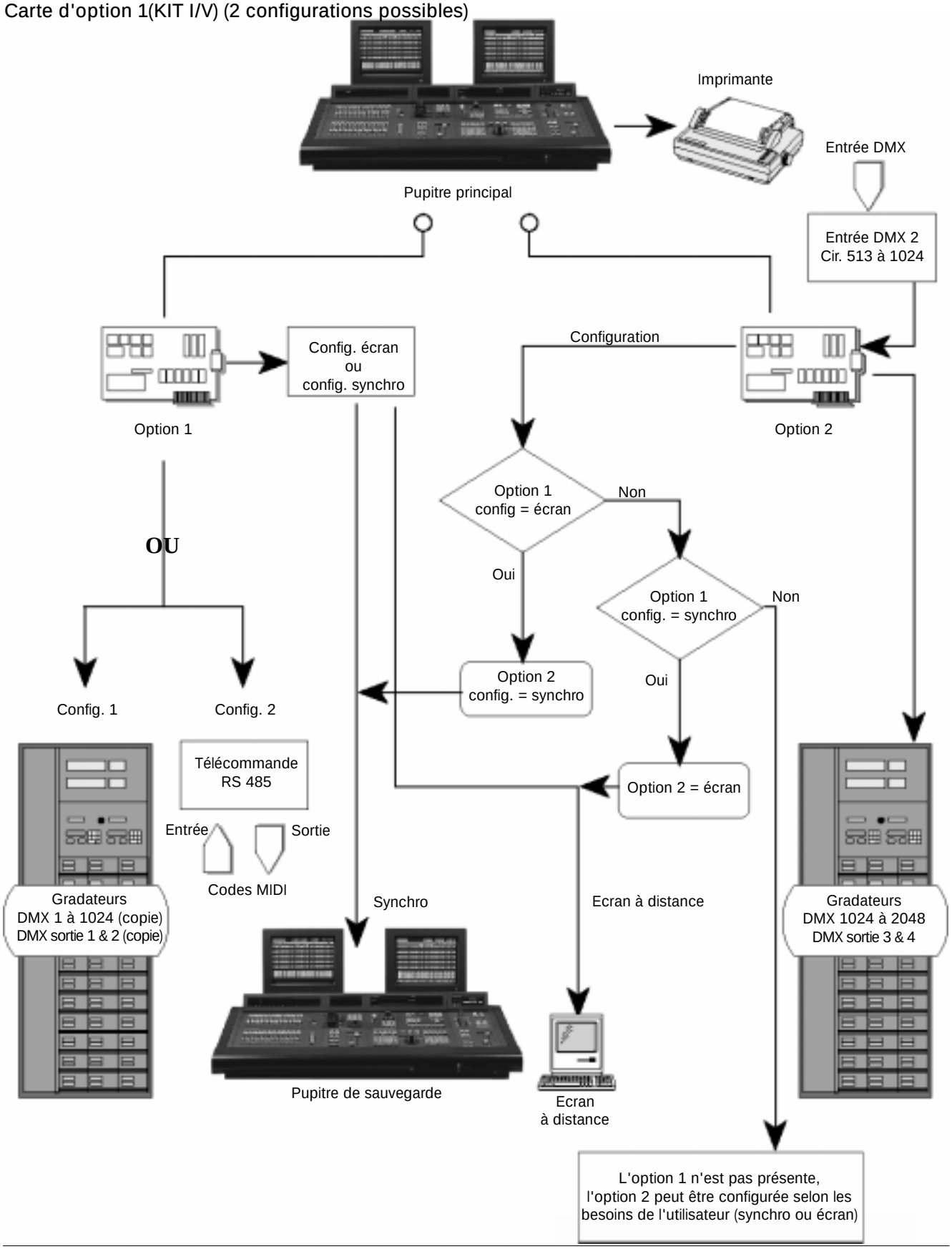


La carte-mère (CPU) contient un grand nombre de connecteurs d'extensions et d'options, 8 mégabits sont fournis en standard ainsi qu'une série d'interfaces d'entrée et de sortie.
D'origine tous les systèmes VISION 10 sont équipés des interfaces d'entrée et de sortie suivants :

DMX Output 1	sortie circuits DMX 1 à 512.
DMX Output 2	sortie circuits DMX 513 à 1024.
DMX Intput 1	entrée circuits DMX avec softpatch.
VDU1	sortie 1 video couleur SVGA.
VDU2	sortie 2 video couleur SVGA.
Printer	sortie parallèle imprimante.
Alpha	entrée clavier alphanumérique Qwerty.
Serial 1	entrée RS232.
Midi Input	entrée Midi avec programmation complète par l'utilisateur.
Midi Thru	lien Midi à travers le VISION 10
Midi Out	sortie Midi avec programmation complète par l'utilisateur.
Audio	entrée ligne audio OdB.
Lignes externes	10 entrées de télécommande (interrupteurs) d'actions programmées par l'utilisateur.



Carte d'option 1(KIT I/V) (2 configurations possibles)



Carte d'option 1(KIT 1/V) : deux configurations

première configuration

délivre :

DMX 1Bis	sortie DMX 1 supplémentaire (1-512) - (copie de DMX 1)
DMX 2Bis	sortie DMX 2 supplémentaire (513-1024) - (copie de DMX 2)

ou

deuxième configuration

délivre :

REMOTE Out	sortie pour contrôle à distance pupitre / table graphique, etc.
REMOTE In	entrée pour contrôle à distance clavier / table graphique / PC, etc…

Synchro / ligne écran

En fonction de la configuration des cartes (carte 1 ou 2), la ligne de sortie data (sub D-9) peut également être configurée pour 2 applications différentes :

SYNC	Liaison synchro RS485 pour la synchronisation du pupitre principal du VISION 10 et le système de back-up.

ou

ECRAN	ligne data RS485 qui envoie des informations à plusieurs unités d'affichage video (PCs avec le software "Remote Screen);

Carte d'option 2

DMX 3	sortie de circuits DMX supplémentaires (1028 - 1536).
DMX 4	sortie de circuits DMX supplémentaires (1537 - 2048).
DMX In 2	entrée de circuits DMX supplémentaires (513- 1024).

Synchro / Ligne Ecran

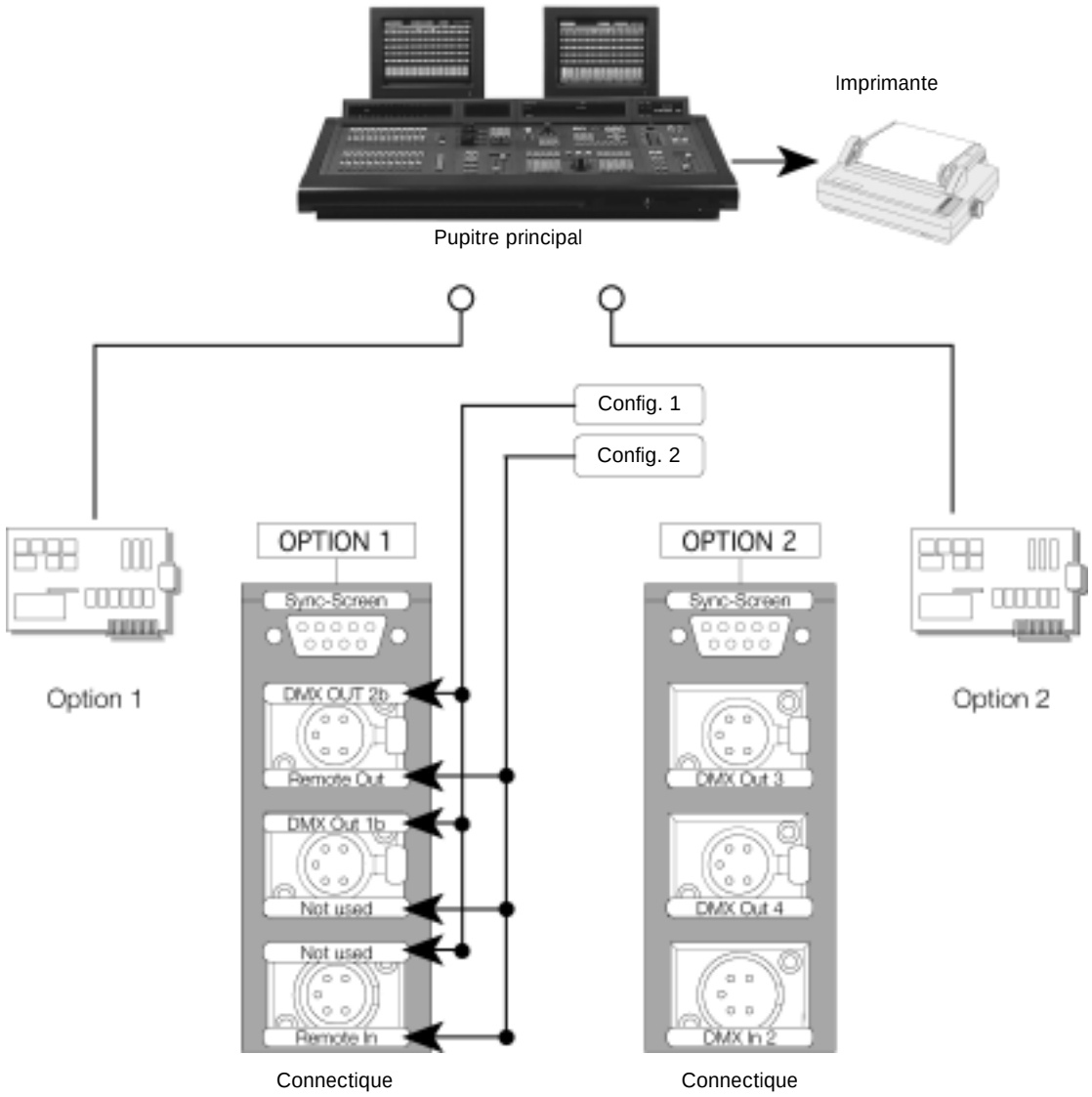
La ligne de sortie data (sub D-9) peut également être configurée pour 2 applications différentes :

SYNC	Liaison synchro RS485 pour la synchronisation du pupitre principal du VISION 10 et le système de back-up.

ou

ECRAN	ligne data RS485 qui envoie des informations à plusieurs unités d'affichage video (PCs avec le software "Remote Screen);
!!	Si la carte d'option 1 est installée et que la ligne data est configurée en Ligne Synchro, la Ligne Data de la carte d'option 2 doit être configurée en ligne écran et vice versa (option 1=écran et option 2=Sync.). Les deux cartes ne peuvent avoir les mêmes configurations au même moment.

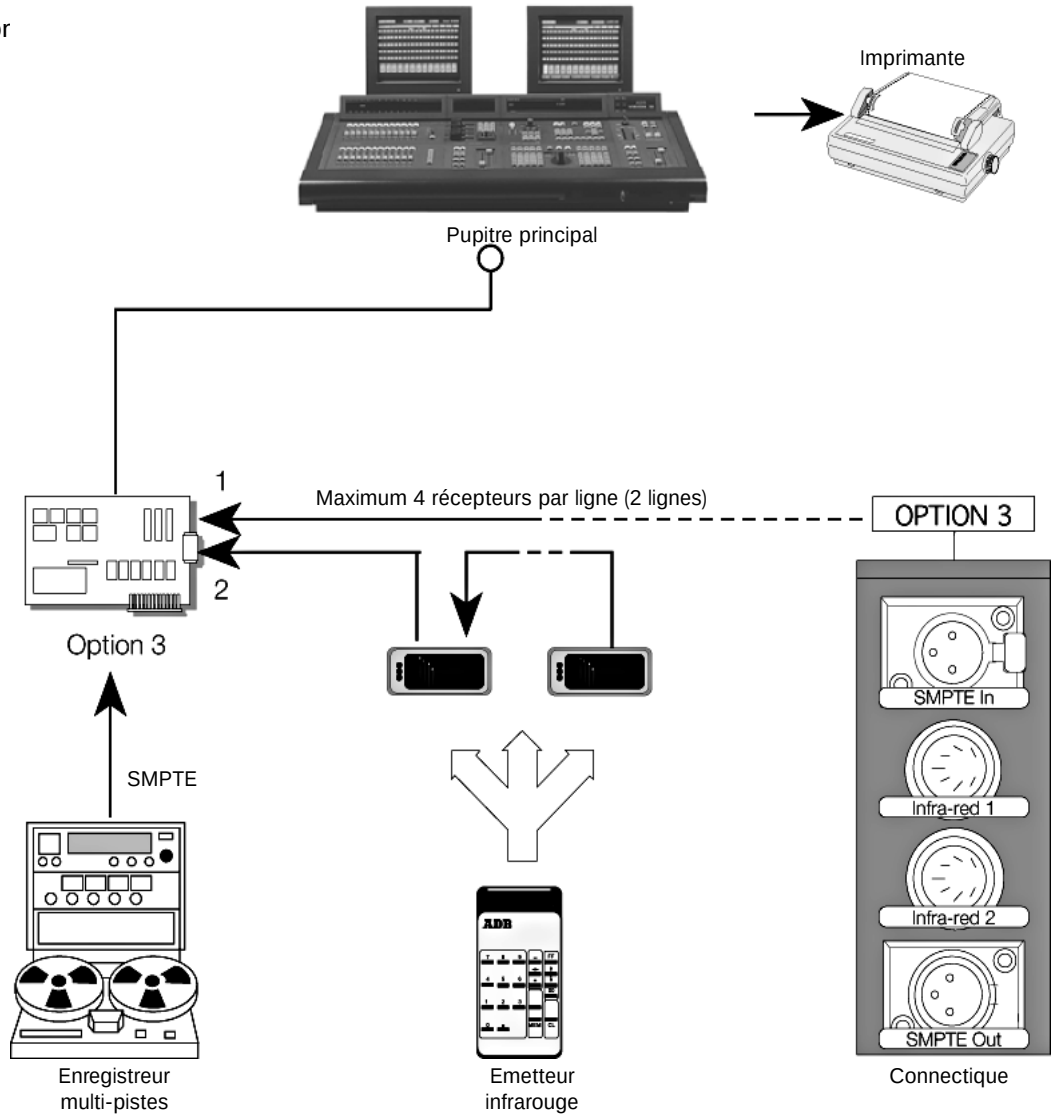
Option 1 & 2
Diagramme de connexion



Carte d'option 3 (KIT 3/V)

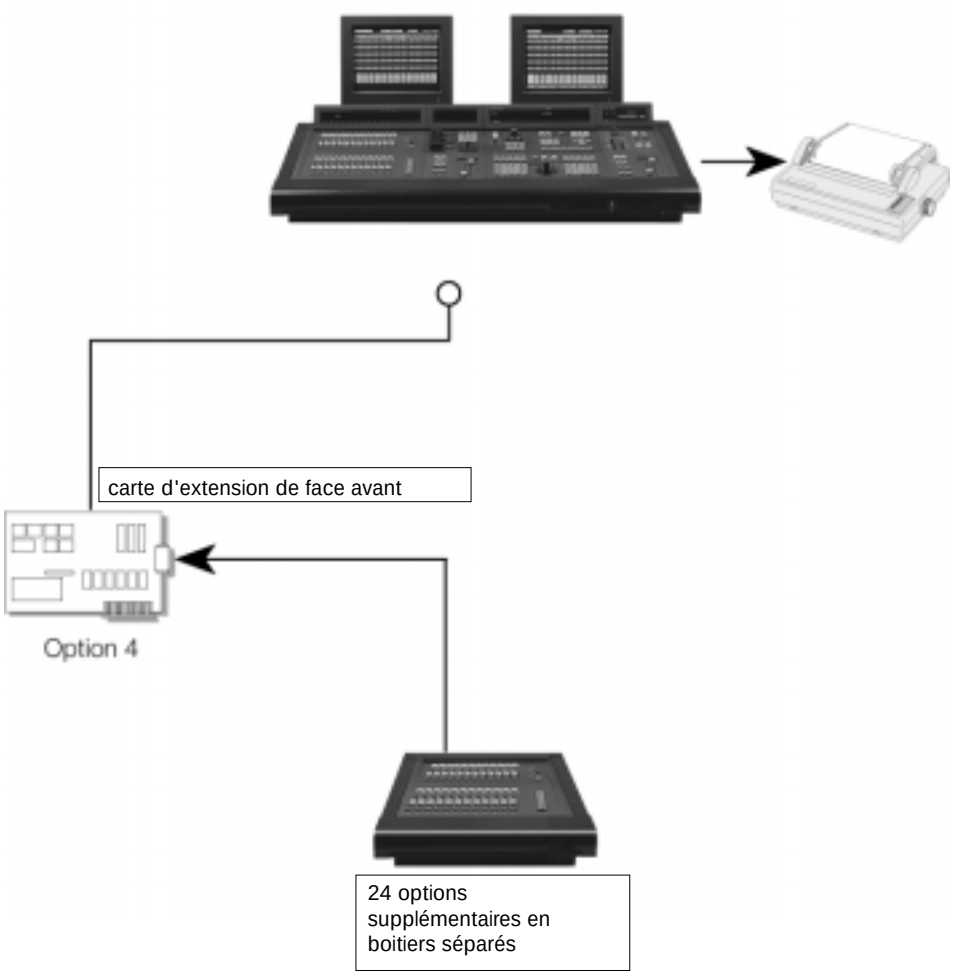
SMPTE In	entrée du time code SMPTE avec programmation complète par l'utilisateur
INFRA-ROUGE 1	ligne 1 de contrôle à distance par infrarouge (un maximum de 4 récepteurs peuvent être connectés sur la ligne.
INFRA-ROUGE 2	ligne 2 de contrôle à distance par infrarouge (un maximum de 4 récepteurs peuvent être connectés sur la ligne.
SMPTE thru	sortie du time code SMPTE entrant (sortie Thru).

Carte d'option 3
Diagramme de connexior



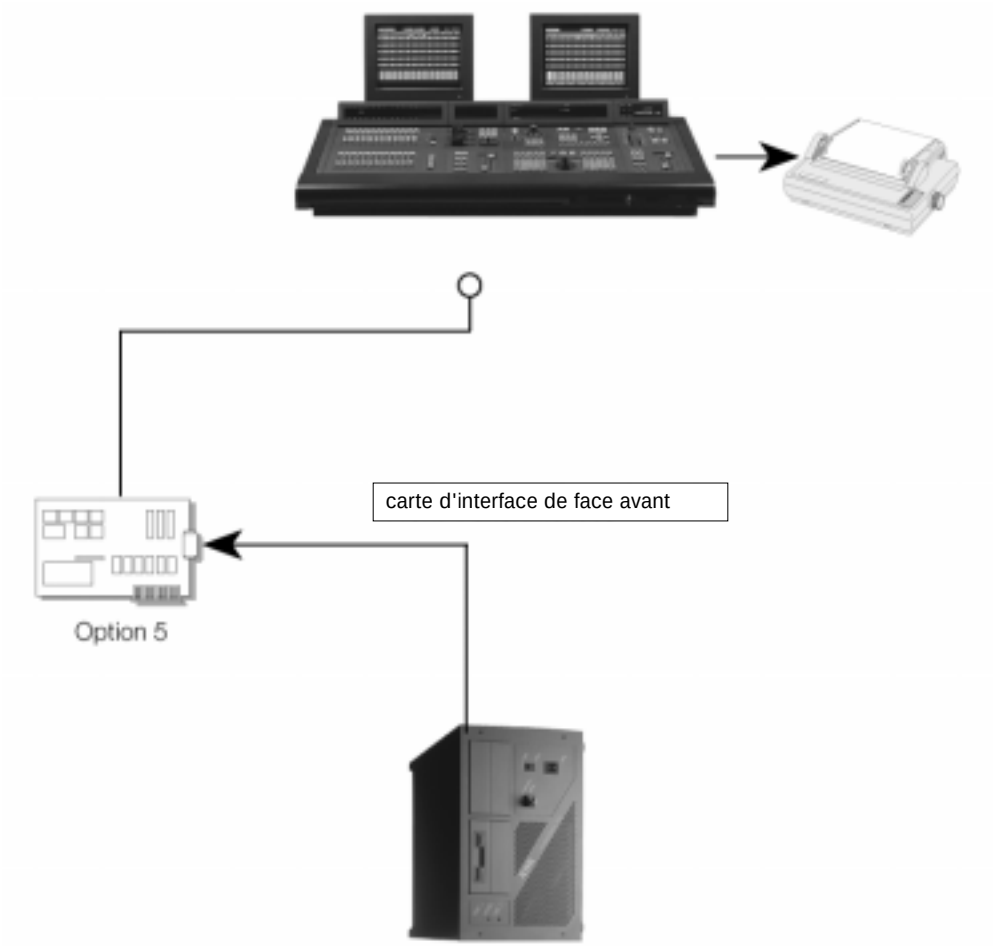
Carte d'option 4 (KIT 4 / V)

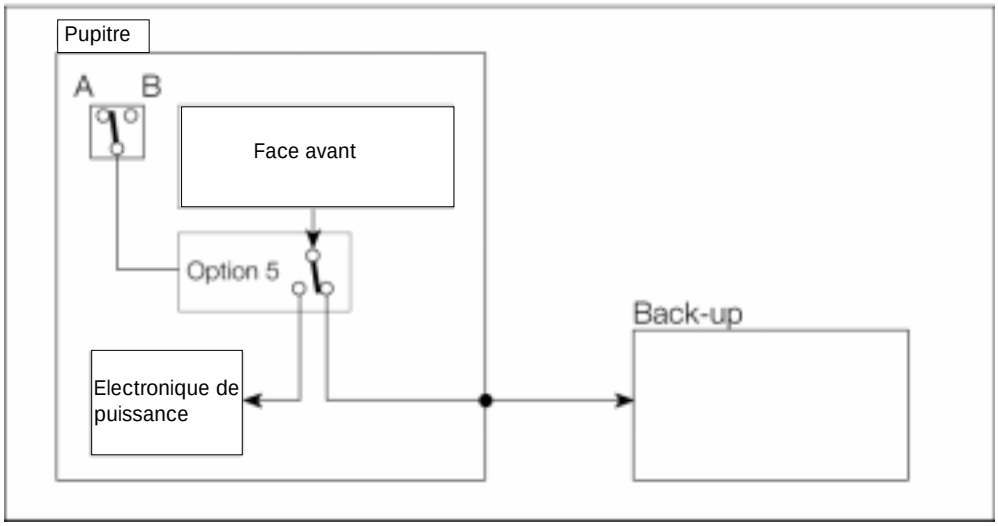
Front In Entrée pour connexion des extensions telles que module de 24 registres supplémentaires, module " Motion Control",...

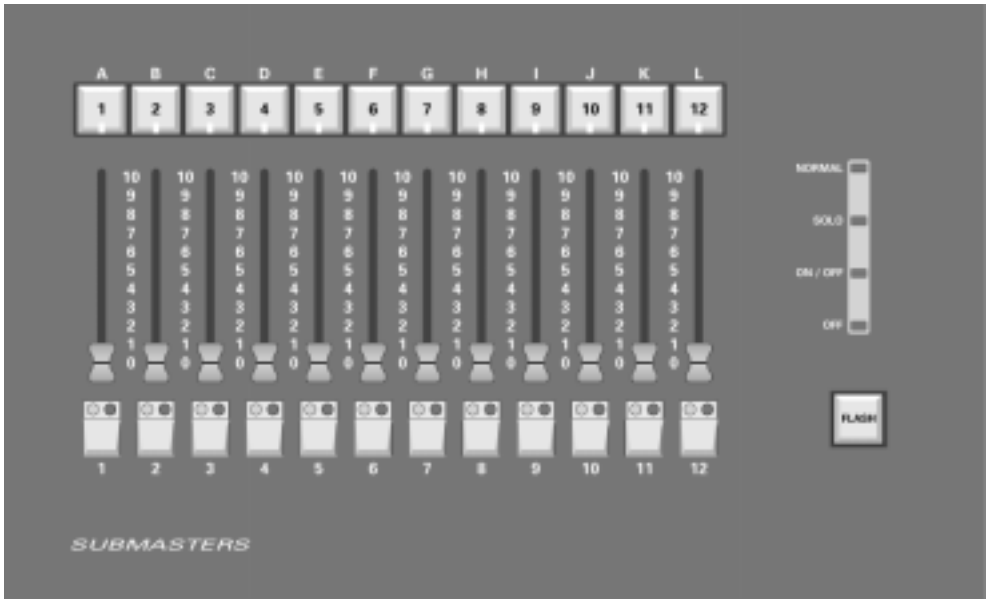


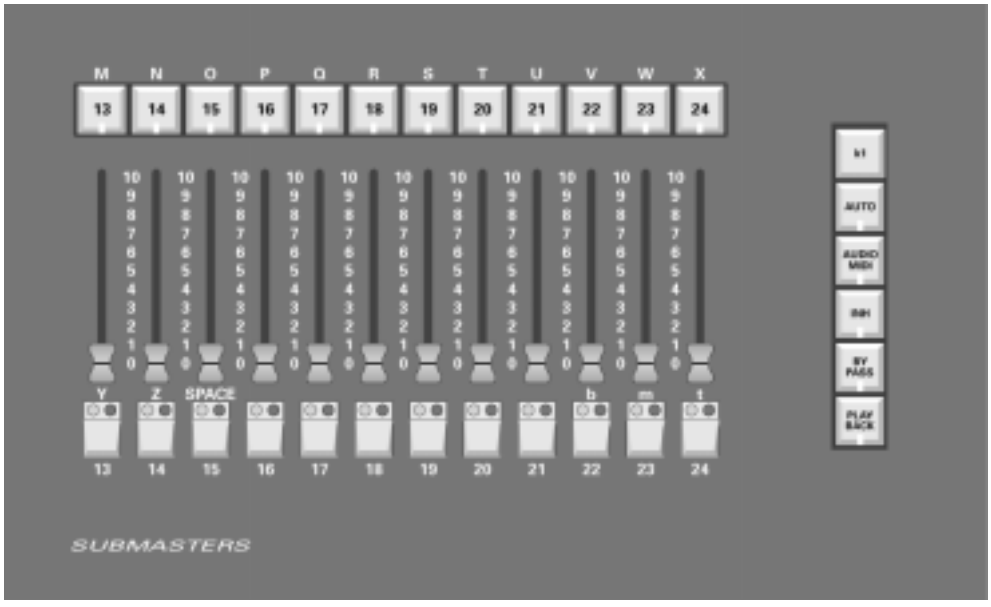
Carte d'option 5 (KIT 5 / V)

Front panel out Interface entre les faces avant du pupitre principal et le Vision 10 RB (back-up Tower)






A B C D E F G H I J K L
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
NORMAL
SOLO
ON / OFF
OFF
FLASH
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
SUBMASTERS


M N O P Q R S T U V W X
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
AUTO
Y Z SPACE b m t
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
SUBMASTERS

Platines de contrôle

Le concept VISION 10 permet aux utilisateurs de choisir la dimension du châssis et les platines de contrôle. Comme expliqué plus haut, il y a deux tailles de châssis qui acceptent 6 ou 8 platines.

Module des registres "Submasters 1 - 12"

Cette platine contient 12 potentiomètres de registres auxquels sont associés 12 boutons de flash, 12 touches d'assignation, des touches alphanumérique de A à L et une touche de mode flash.

Touche de mode flash (FLASH)

NORMAL	Le contenu du registre apparaît sur scène lorsque la touche est enfoncée et disparaît après le relachement (action momentanée)
SOLO	Seul le contenu du registre est envoyé sur scène
ON/OFF	Le contenu du registre apparaît sur scène (à un niveau proportionnel à la position du potentiomètre) à la première pression de touche et disparait après la seconde pression (double action)
OFF	Inhibe la fonction Flash.

Module des registres "Submasters 13 - 12"

Cette platine contient 12 potentiomètres de registres auxquels sont associés 12 boutons de flash, 12 touches d'assignation, des touches alphanumérique de M à Z plus espace, des touches de sélection de la modulation Audio, du contrôle MIDI, de la restitution temporisée, du mode Inhibition, du mode By-pass et du mode PLAYBACK.

Les registres peuvent être utilisés pour contenir des groupes de circuits ou de mémoires ou les deux à la fois à des niveaux d'intensité différents dans tous types de combinaison. Le même circuit ou la même mémoire peut se retrouver dans tous les registres si nécessaire.
En plus les registres peuvent être sélectionnés de manière à travailler comme :

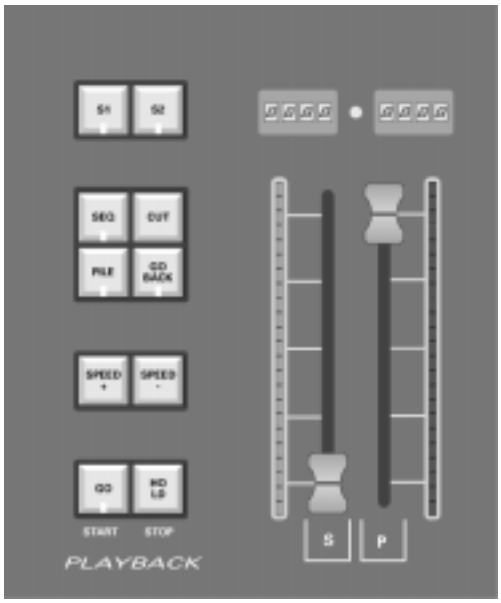
- des registres de restitution additifs ,soustractifs, temporisés utilisant les temps programmés des mémoires,
- des registres de création et restitution des effets spéciaux et chenillards avec contrôle Midi, Audio, manuel ou automatique
- registre de restitution de projecteurs motorisés, de contrôle de groupe ou de couleur tel qu'ils auront été fixés par l'utilisateur.

En plus, le contenu d'une série ou de tous les registres peut être chargé ou mémorisé par une simple manipulation. L'utilisation des registres est particulièrement adaptée pour les opérations rapides en cours de spectacle aussi bien que pour le contrôle de circuits individuels ou en groupes.

Les deux platines de registres sont ergonomiquement conçues de manière à laisser suffisamment d'espace entre les registres pour que les manipulations soient aisées.

Touches de mode registre

K1	Touche-programme (peut être programmée)
AUTO	Bascule le registre en mode temporisé utilisant les temps de la mémoire ou les temps par défaut.
AUDIO/MIDI	Le registre est modulé par un signal audio ou controllé par MIDI
INH	Le registre agit de manière soustractive. Le contenu du registre sera soustrait proportionnellement des autre registres, des transferts et de l'entrée DMX
BY PASS	Le contenu du registre est envoyé directement en sortie sans passer par le Général, l'Auditorium et le Black-out



Registre de restitution "Playback"

Dans la version compacte, un seul transfert est fourni. Dans la version standard, deux platines peuvent être installées.

La platine de registre de transfert comprend une paire de potentiomètres linéaires avec un bargraphe d'affichage associé.

Des touches de sélection sont prévues pour assigner les mémoires au mode Scène (Stage) ou Préparation (Preset) du transfert.
Un affichage local indique les mémoires actuellement en cours de transfert.

Les touches de sélection peuvent être utilisées pour restituer instantanément une mémoire hors séquence ou pour sauter des mémoires.

Des touches distinctes sont prévues pour :

S1	Touche de sélection du registre Scène du transfert (S - Scène)
P1	Touche de sélection du registre Préparation du transfert (P - Préparation)
SEQ	Active ou désactive l'appel séquentiel automatique des mémoires
CUT	Transition instantanée du transfert
PILE	Autorise l'empilement de mémoires
GO BACK	Permet d'exécuter la séquence en marche arrière ou d'inverser le sens de progression d'un transfert en cours
SPEED +/-	Permet d'ajuster la vitesse d'un transfert en cours
GO	Démarre le transfert
HOLD	Permet de suspendre un transfert en cours.

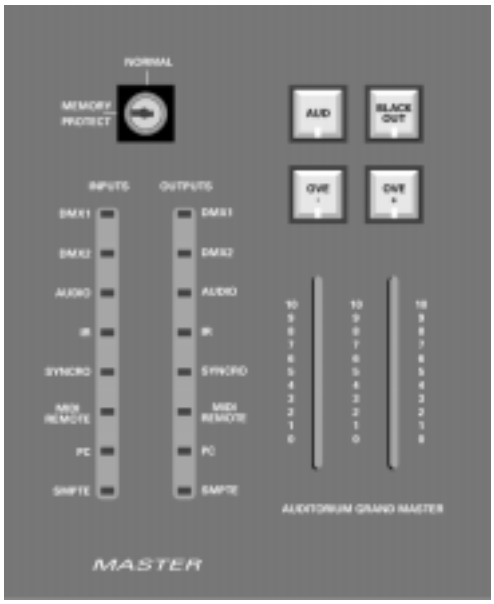
Il est possible avec les registres de transfert de faire défiler les mémoires manuellement, automatiquement avec les temps mémorisés (attente à la montée, montée, attente à la descente, descente), de faire défiler les mémoires vers l'avant ou vers l'arrière, de retenir ou relâcher le transfert, d'ajuster rapidement les temps de transfert et finalement d'empiler les mémoires.

Les effets peuvent toujours défiler manuellement même s'il font partie d'une séquence d'effets aux temps programmés.

Des fonctions d'assignation automatique permettent à l'utilisateur d'utiliser n'importe quelle possibilité relative au défilement des mémoires dans les registres de transfert.

Avec 2 registres de restitution et 24 registres en mode temporisé, il devient possible de restituer simultanément 26 progressions lumineuses temporisées. De même les fonctions automatiques (Command Memories), le chargement des registres et bien d'autres fonctions peuvent être exécutées par les registres de transfert.

Module général "General Master"



Cette platine équipe toutes les versions et se compose du Général (Grand Master), du Potentiomètre de l'Auditorium, d'une touche de mise au noir instantané (black-out), de 2 touches de surpilotage, d'un interrupteur à clef pour la protection des mémoires et de 16 leds renseignant constamment l'opérateur sur l'état du système et des ses interfaces.

L'Auditorium est un potentiomètre séparé qui contrôle uniquement les circuits programmés par l'utilisateur.
Dans un environnement théâtral, ceux-ci peuvent être les circuits attribués à l'éclairage devant le rideau de scène : ils doivent donc être fondu manuellement dès la fermeture du rideau.

Dans un studio de TV ils pourront être les circuits d'éclairage du public ou des lumières de la salle. Comme les circuits sont contrôlés par l'opérateur, cette fonction peut changer tous les jours si nécessaire.

La clef de protection des mémoires assure que, une fois en mode protégé, aucune information ne pourra être modifiée; seules les informations enregistrées au préalable pourront être relues.
La clef peut être enlevée dans la position protégée.
L'utilisation normale autorise un accès direct à toutes les fonctions.

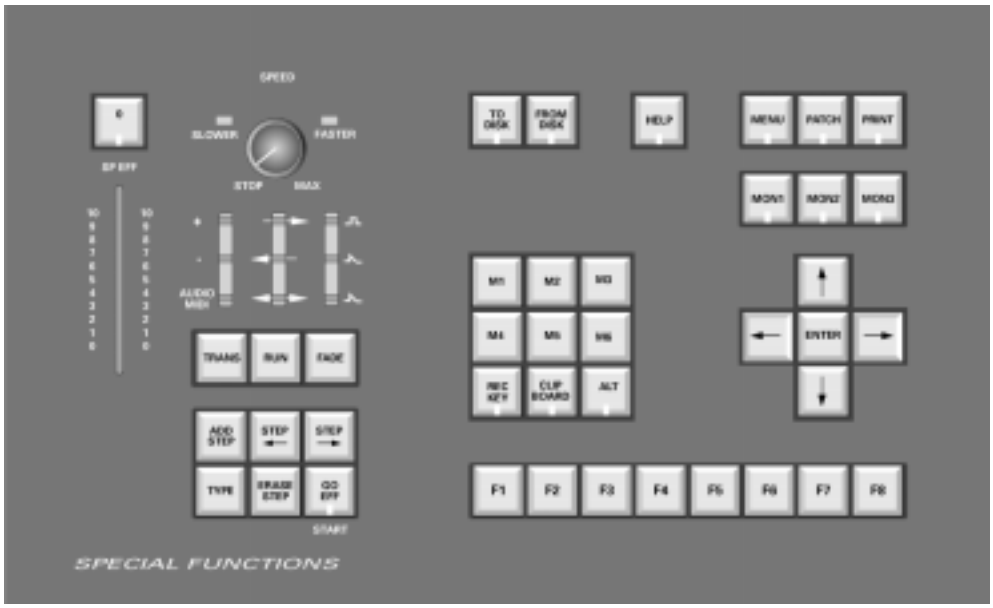
AUD	Affiche l'écran Auditorium (la liste des circuits associés au potentiomètre Auditorium)
BLACK OUT	Touche «coup de noir»
OVE +	Permet de surpiloter la valeur de sortie du pupitre afin d'augmenter la valeur des circuits qui ne sont pas à plein feu
OVE -	Permet de revenir à la situation normale.

Une indication de statut est donnée pour :

DMX OUT 1	Confirme que le DMX1 quitte le VISION 10.
DMX OUT 2	Confirme que le DMX2 quitte le VISION 10.
DMX OUT 3	Confirme que le DMX3 quitte le VISION 10 (si option installée).
DMX OUT 4	Confirme que le DMX4 quitte le VISION 10. (si option installée).
DMX IN 1	Confirme que le DMX1 est bien reçue par le VISION 10.
DMX IN 2	Confirme que l'information DMX2 est bien reçue par le VISION 10 (si option installée).
IR	Confirme que l'infrarouge est bien enclenché (si option installée).
PC OUT	Confirme que RS232 est bien transmise.
PC IN	Confirme que RS232 est bien reçue.
SYNCHRO OUT	Confirme que RS485 sync signal est bien transmis (si option installée).
SYNCHRO IN	Confirme que RS485 sync signal est bien reçu (si option installée).
MIDI REMOTE OUT	Confirme que la communication à distance est opérationnelle en sortie;
MIDI REMOTE IN	Confirme que la communication à distance est opérationnelle en entrée.
SMPTE IN	Confirme que SMPTE est bien reçu par le VISION 10 (si option installée).

Des leds clignotent pour indiquer à l'opérateur qu'un problème potentiel se présente.

Module des fonctions spéciales "Special functions"



Cette platine permet le contrôle de :

- 99 effets spéciaux
- 99 chenillards chacun de 99 pas
- 6 macros, 3 écrans, le menu système, le soft patch et les fonctions d'impression
- 8 touches de fonctions spéciales et un ensemble de touches

Effets spéciaux

Cette section offre 20 types d'effets préprogrammés tel que feu, vague et chenillards pré-programmés dans une librairie. Pour les utiliser, il suffit à l'opérateur de charger un effet spécial vide dans un registre, d'entrer les numéros de circuits qui font partie d'un effet, d'indiquer le temps, la direction, le type de transfert et d'ensuite pousser la touche "GO" et monter le potentiomètre des effets.

Chenillards

La section des chenillards permet à l'opérateur de créer 99 schémas lumineux différents, chacun d'eux composés de 99 pas avec un maximum de 1024 circuits par chenillard.
L'opérateur pourra programmer la vitesse, la direction, l'allumage positif ou négatif, la modulation sur un signal audio ou une entée Midi et un contrôle général et séparé des effets et des chenillards.

Effets spéciaux / chenillards.

TRANS	Sélectionne le type de transition: positif, négatif ou controllé par un signal audio
RUN	Détermine la direction de l'effet: en avant, en arrière ou les deux
FADE	Sélectionne le type de fondu entre les pas: carré, triangle ou dent de scie
<--- STEP	Pas précédent
STEP --->	Pas suivant
ADD STEP	Ajoute ou insère un pas
ERASE STEP	Efface le contenu du pas. Le pas existe toujours mais est vide. Pousser deux fois sur la touche permet d'effacer complètement le pas
GO EFF	Démarre l'effet
SPEED	Permet de contrôler la vitesse d'un effet ou d'un chenillard.

Touches de fonctions spéciales (F1 - F8)

Les 8 touches de fonctions spéciales changent de fonction suivant la sélection réalisée sur les platines de contrôle.
Les fonctions disponibles sont toujours affichées en 8 blocs en bas du premier écran.
Les fonctions proposées ont été préconisées par un large groupe d'opérateurs issus de la télévision et du théâtre.
Ceci autorise un accès direct pour chaque fonction, sans avoir pour cela à sélectionner un nombre considérable de touches.
L'opérateur peut programmer n'importe laquelle des 6 macros pour créer d'avantage d'accès directs et de fonctions automatisées.

Fonctions spéciales.

ENTER	pour confirmer une sélection
TO DISK	Permet de sauvegarder le spectacle (ou seulement des parties du spectacle) sur disquette ou sur le disque dur
FROM DISK	Permet de charger un spectacle à partir d'une disquette ou du disque dur.
HELP	Propose des textes d'aide à l'utilisateur.
MENU	Propose une large gamme de fonctions op+rationnelles ou de configuration
PATCH	Accès direct au patch
PRINT	Accès direct aux fonctions d'impression
M1 - M6	Accès direct à 6 macros programmable par l'utilisateur.
REC KEYS	Permet d'enregistrer en temps réel des séquences de touches.
CLIPBOARD	Le clipboard est une zone de stockage temporaire d'informations en vue d'un échange entre différentes parties du pupitre
ALT	Utilisée simultanément avec certaines touches, elle permet d'en modifier le comportement (progr. des macros) ou de forcer une fonction dans un état connu (Auto, Black-out,...)
MON1 - MON3	Permettent de sélectionner ce qui sera affiché sur les écrans
<---, --->, ...	Permet de déplacer le sélecteur ou de tourner les pages de circuits

Fonction d'aide (ON-LINE HELP)

La platine est pourvue d'une touche générale "HELP"; celle-ci fourni à l'utilisateur une assistance instantanée (on-line help) en plusieurs langues (la sélection d'une langue se fait dans la configuration du système. Pour utiliser HELP, simplement vous sélectionnez la fonction désirée et ensuite poussez "HELP". L'écran vous informe alors sur la manière de l'utiliser. "HELP" ne remplacera jamais le manuel d'utilisation mais il apporte une information immédiate en cas de problème.

Touches programmables (MACROS)

Les touches macros permettent à l'utilisateur de programmer 99 fonctions différentes. Dans ce sens, des commandes spécifiques à un spectacle peuvent être crées, sauvegardées et utilisées par la suite afin de réduire les manipulations.

PATCH

Le système de softpatch est divisé en différents éléments :

- Softpatch d'un circuit vers un gradateur ou un groupe de gradateurs.
- Softpatch d'un gradateur ou un groupe de gradateurs vers un circuit.
- Patch proportionnel pour limiter un circuit ou un gradateur à une certaine valeur.
- Softpatch proportionnel pour l'entrée DMX.

MENU

Cette touche ouvre la voie à une large variété de fonctions opérationnelles qui font partie de la configuration du système de base et de la configuration individuelle pour chaque opérateur.
Il y a tellement de fonctions disponibles dans cette rubrique, qu'une disquette de démonstration tournant sur n'importe quel compatible PC a été créée. Pour en obtenir une copie, contactez ADB.

Quelques fonctions principales ont été reprises dans la liste ci-dessous.

- Sélection des couleurs d'affichage sur le moniteur pour éviter des problèmes "d'aveuglement" de l'opérateur ou tout autres problèmes d'environnement.
- Nombre de circuits affichés sur les écranss : 100,120,140,180,225,250 par écran.
- Fonctions associées aux groupes ou aux mémoires
- Configuration interne.
- Configuration des périphériques.
- Affichage de tous les circuits ou uniquement les circuits sélectionnés.
- Assignation de texte alphanumérique (jusqu'à 40 caractères) à n'importe quelle donnée enregistrée.

Sélection de moniteur (MONITOR SELECTION)

Trois touches permettent à l'opérateur de sélectionner quelles informations seront affichées sur quel moniteur et ce à n'importe quel moment. Il devient alors aisé de suivre une liste d'effets sur un écran tandis que sur l'autre les circuits actifs seront affichés ou encore la sortie directe après le général. En fait, n'importe quelle fonction d'affichage nécessaire au contrôle du spectacle peut être sélectionnée.

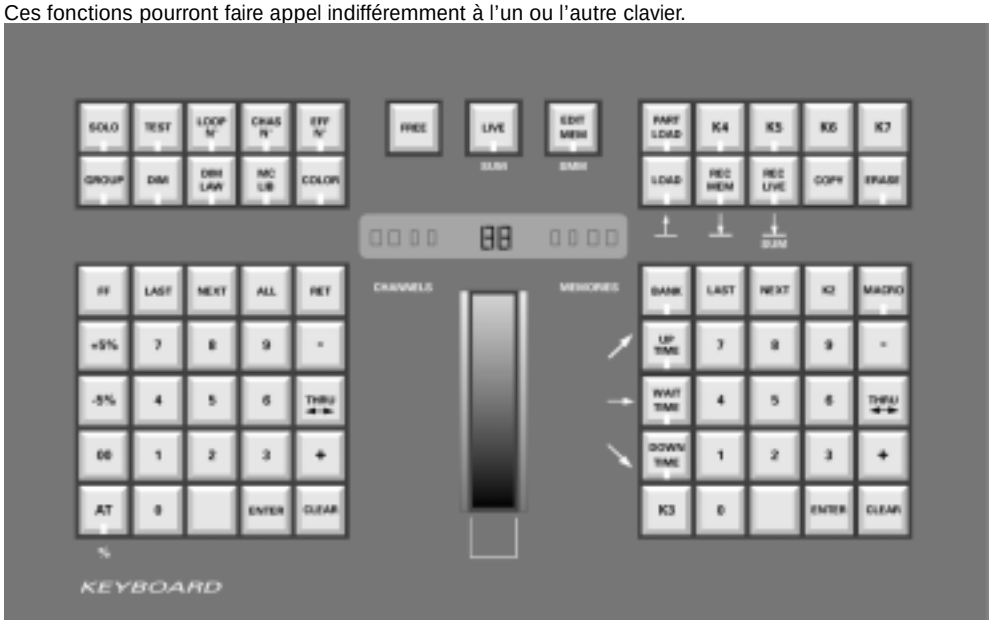
- "Channel track function" Poursuite d'un circuit à travers toutes les mémoires, groupes, librairies, patch et autres champs d'application pour donner à l'opérateur une vue globale sur un circuit et ce qu'il se produit si l'intensité est changée ou encore s'il est repatché.
- Gradateurs inutilisés; permet de trouver rapidement les gradateurs libres.
- Circuits inutilisés; permet de trouver rapidement les circuits libres pour patchage.
- Contenu de mémoire par mémoire ou dans une liste complète d'effets.

Module Clavier (Keyboard)

Les claviers sont présentés sur une platine de grande dimension et assurent essentiellement 3 fonctions :

- un clavier séparé pour les circuits avec ses touches de fonction.
- une roue digitale.
- un clavier séparé pour les mémoires avec ses touches de fonction.

En plus, des touches de fonctions spéciales sont regroupées entre les 2 claviers principaux.
Ces fonctions pourront faire appel indifféremment à l'un ou l'autre clavier.



Clavier des circuits

Les fonctions suivantes sont prévues :

0 à 9	numérotation
FF	100% d'intensité.
Last	sélection précédente ou dernier circuit d'un groupe.
Next	circuit suivant dans l'ordre chronologique de la progression.
All	permet d'adresser immédiatement des groupes d'éléments pour modifications.
Ret	retour au précédant niveau sélectionné
-	permet d'exclure un circuit d'une sélection
+	permet la sélection d'un circuit qui n'est pas repris dans une série séquentielle.
Thru	permet la sélection d'un groupe de circuit.
Clear	annule la dernière entée.
•	permet d'entrer des intensités.
At	est utilisé après un circuit pour spécifier qu'une intensité va être attribuée à ce circuit.
00	pas d'intensité.
+5%	ajoute 5% d'intensité à la précédente valeur sélectionnée.
-5%	retranche 5% d'intensité à la précédente valeur sélectionnée.
Enter	pour confirmer une sélection

Des touches groupées juste au-dessus du clavier donnent un accès direct aux éléments suivant :

SOLO	permet d'isoler un circuit
TEST	permet la vérification séquentielle automatique des éléments connectés.
LOOP n°	précise un numéro de boucle de mémoires.
CHASE n°	sélection d'un chenillard
EFF n°	sélection d'un effet spécial.
GROUP	sélection de groupes.
DIM	sélection de gradateurs durant le patch.
DIM LAW	sélection de l'une des 10 courbes de gradations pré-programmées ou à programmer par l'utilisateur.
MC LIB	touche de contrôle des motorisations.
COLOR	touche changeur de couleur

Un affichage local indique les circuits sélectionnés.

Roue digitale

Une roue codeuse optique de haute qualité permet le contrôle de l'intensité des éléments sélectionnés (circuits, groupes, mémoires) ou de modifier la vitesse d'un transfert en cours. En plus les touches suivantes permettent :

LIVE	d'effectuer des sélection live (SUM).
EDIT MEM	d'effectuer des modifications en aveugle (blind) (SMM).
FREE	libère les circuits capturés en LIVE

Clavier des mémoires

Les fonctions suivantes sont possibles :

0 à 9	numérotation
Last	sélection précédente ou dernière mémoire d'un groupe.
Next	mémoire suivante dans l'ordre chronologique de la progression.
Kx	touches programmables
-	permet d'exclure une mémoire d'une sélection.
+	permet la sélection d'une mémoire qui n'est pas repris dans une séquence.
Thru	permet la sélection d'un groupe de mémoire.
Clear	annule la dernière entée.
•	permet l'introduction de mémoires points;
DownT	accès au temps de descente en minutes et en secondes.
WaitT	accès au temps d'attente à la descente et au temps d'attente à la montée en minutes et en secondes.
UpT	accès au temps de montée en minutes et en secondes.
Bank	sélection d'une banque de registres.

En plus, des touches groupées juste au-dessus du clavier, donnent un accès direct aux éléments suivants :

Kx	touches réservées.
LOAD	charge une mémoire ou un groupe dans un registre de restitution.
REC MEM	mémorise une seule mémoire.
REC LIVE	mémorise l'état lumineux en sortie du pupitre.
ERASE	utilisé pour vider le contenu d'un registre de restitution, d'un groupe ou d'une assignation.
Copy	permet de copier des informations d'un endroit à un autre.

Un des aspects les plus importants des claviers, mémoires et circuits, est que l'opérateur n'a pas à pousser une touche "ENTER" à la fin de chaque sélection. Cette approche a délibérément été rejetée parce que outre le fait que toutes frappes de sélection terminée par un "ENTER" prend plus de temps, la frappe la plus fréquente devient celle de la touche "ENTER" ce qui à long terme entraîne des problèmes.

Les diodes électro-luminescentes du clavier circuit

Ces Leds indiquent dans quel mode le clavier «circuits» opère. Elle ne sont jamais allumée en même temps

GROUP	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de groupe
DIM	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de dimmer
DIM LAW	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de courbe (dimmer law).
EFF N°	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro d'effet spécial
CHAS N°	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de chenillard
AT(%)	Le clavier est urilisé pour attribuer une intensité.
COLOR	Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de couleur (changeur de couleur)

Les diodes électro-luminescentes du clavier mémoire

LEDs des touches «UP TIME», «WAIT TIME», «DOWN TIME»
Le clavier est utilisé pour entrer un temps de montée, d'attente ou de descente

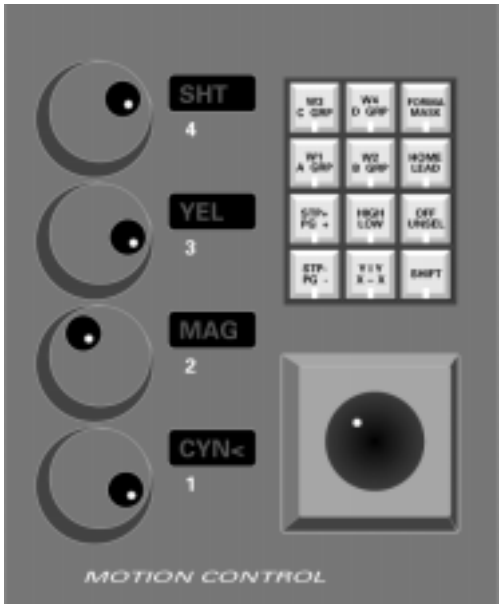
LEDs des touches «MACRO» et «BANK»
Le clavier est utilisé pour entrer un numéro de macro ou de banque

LEDs des touches «REC MEM» et «REC LIVE»
Si une mémoire existante est utilisée pour l'enregistrement, les Leds clignotent

LED de la touche «ERASE»
La led clignote après la première pression de touche pour attirer l'attention de l'opérateur

LEDs des touches «LIVE» (SUM) ou EDIT MEM (SMM)
La led est allumée pour signaler le mode sélectionné

Module de contrôle des motorisations "Motion Control"



Il s'agit d'une platine pourvue d'un trackball, de 4 roues digitales, d'un ensemble complet de touches donnant accès aux paramètres des projecteurs motorisés.

Avec cette platine , le software du VISION 10 est unique en termes d'intégrations des unités motorisées dans la programmation du système.
L'utilisateur attribue à chaque instrument qu'il entend contrôler, un numéro unique, configure ensuite l'unité qu'il veut contrôler via la librairie de paramètres - par ceci nous entendons qu'il existe une librairie reprenant les différents types de systèmes de projecteurs motorisés d'un grand nombre de fabriquant de par le monde.
L'utilisateur ensuite configure la première adresse DMX et le VISION 10 encode alors le restant de façon séquentielle.
Une fois le tout encodé, l'utilisateur n'aura plus qu'à spécifier "MC1 Couleur 5, Pan 5, Tilt 5, iris 6 etc...". Dans ce sens nous avons un accès direct aux éléments.

Trackball	allows to control X (Pan) and Y (Tilt) parameters of a motorized luminaire
W1... W4	High quality optically encoded wheels providing full control on selected parameters
1 ... 4	Alphanumeric displays showing the abbreviations of the parameters under the wheels control.
Shift	Pressed simultaneously with another key to access to the upper functions (ex.: FORMA = Shift + Mask/Forma key)
XX	Locks the Y (Tilt) parameter to control only X (Pan) with the trackball
YY (Shift)	Locks the X (Pan) parameter to control only Y (Tilt) with the trackball
Pg-	To access to the previous page of 4 parameters
Pg+	To access to the next page of 4 parameters
Stp- (Shift)	To access to the previous step in a steps / linear parameter
Stp+ (Shift)	To access to the next step in a steps / linear parameter
Low	To select the low resolution (course) of the trackball
High (Shift)	To select the high resolution (fine) of the trackball
Unsel	To unselect selected parameters (instruments selection is still active)
Off (Shift)	To disconnect parameters from the active work field
A Group	To select the A group of parameters (Azimuth)
B Group	To select the B group of parameters (Beam)
C Group	To select the C group of parameters (Color)
D Group	To select the D group of parameters (Diverse)
W1 (Shift)	To select the parameter associated to wheel n°1
W2 (Shift)	To select the parameter associated to wheel n°2
W3 (Shift)	To select the parameter associeted to wheel n°3
W4 (Shift)	To select the parameter associeted to wheel n°4
Lead	Allows to copy selected parameters from one single instrument to a selection of instruments
Home (Shift)	To load (record) values for specific instuments and parameters from (in) the Home position
Mask	To configure the Mask (ABCD filter) in the submasters
Forma (Shift)	To select the format used to display the parameters values (Decimal, Hex, Source, Library, ...)

Logiciel système

Tous les système VISION 10, peut importe leur configuration et leur type, sont toujours équipés du logiciel VISION 10.
Même si des platines de fonctions spéciales ne sont pas installées (deuxième transfert), toutes les fonctions peuvent être appelées à partir du clavier alphanumérique.

L'ensemble du logiciel est chargé à partir du lecteur de disque (1,44 mégabits) et une fois installé sur le disque dur, ne nécessite pas le remplacement d'EEPROM's ou EPROM's.

La mise à jour du logiciel est prévue tout au long de la durée de "vie "du système par l'utilisation de disquettes. Celles-ci sont produites périodiquement à la demande des utilisateurs et lors de la mise en service de nouvelles fonctions. Les disquettes seront envoyées depuis l'usine, à tous les utilisateurs, de manière à ce que tous les systèmes soient toujours équipés en même temps, des dernières innovations.

Le système VISION 10 est équipé d'un processeur de la gamme 486 CPU à grande vitesse avec un disque dur et des ports standards de communication.
Cela signifie qu'il peut être utilisé comme PC standard. Il accepte donc une large variété de programmes compatible IBM .
ADB n'accepte aucune responsabilité en cas de chargement d'un logiciel qui contiendrait un virus et qui par la suite endommagerait le logiciel VISION 10.

En cas de coupure de courant, une fonction de redémarrage automatique relance le système lors du rétablissement du courant à l'endroit où le programme s'était interrompu, sans perte d'informations.

Toutes informations mémorisées sur un VISION 10 peuvent être restituées dans tout autre VISION 10 même si celui-ci a moins d'options que le premier système. Toutes les informations peuvent être sauvegardées sélectivement sur disquette en accord avec "ASCII Text Representation for Lighting Data" édité par l'USITT.

Périphériques

Tout système VISION 10 supporte une large variété de périphériques à condition que les interfaces nécessaires équipent le système.
Une description complète de ceux-ci se trouve sur la disquette de démonstration et au verso des fiches techniques.

Les éléments suivants sont disponibles :

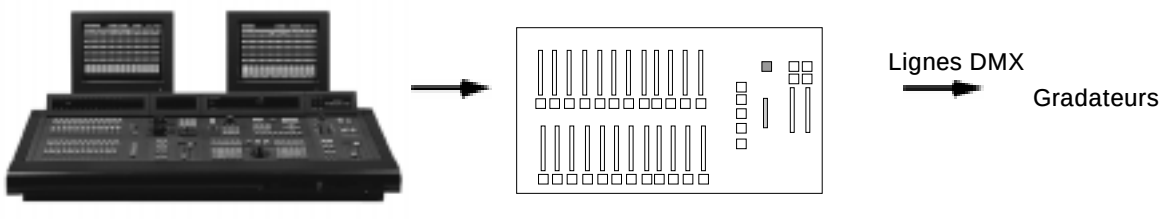
3 moniteurs couleur SVGA	(2 toujours fournis)
Entrée DMX	(toujours fournis)
Sortie parallèle pour imprimante	(toujours fournis)
Contrôle Midi	(toujours fournis)
Modulation Audio	(toujours fournis)
Clavier alphanumérique	(toujours fournis)
Lignes externes	(10 lignes toujours fournies)
PC Externe via RS232 ou RS485	
Télécommande infra-rouge	
Système Back-Up	
Contrôle SMPTE	
Lumières de travail sur le pupitre	

Système de secours (BACK-UP)

Le système VISION 10 a été conçu de manière à permettre au plus grand nombre d'utilisateurs de spécifier le niveau de back-up qu'ils souhaitent.
Ci-après, vous trouverez une description succinte des solutions standard de back-up.

Un utilisateur peut cependant sélectionner un VISION 10 complet comme back-up, utilisant l'un des 2 châssis standards et de n'importe quelle combinaison de platines.

Systèmes Back-up



Pupitre principal — Low-Cost Back-up

Pupitre principal — Back-up Electronique

Pupitre principal — Back-up

Low-cost Back-up (en développement)

Il s'agit d'un appareil simple qui stocke des mémoires.
Cette unité sera insérée entre la sortie du pupitre VISION 10 et l'entrée des gradateurs et n'intervient en rien dans des conditions normales. Lorsque aucune information DMX ou un DMX altéré est reçu, le back-up ferme aussitôt le DMX entrant et autorise l'utilisateur à restituern'importe quelle mémoire précédemment sauvegardée. Chaque mémoire est contrôlée par un potentiomètre permettant à l'opérateur de mixer différentes mémoires en même temps.

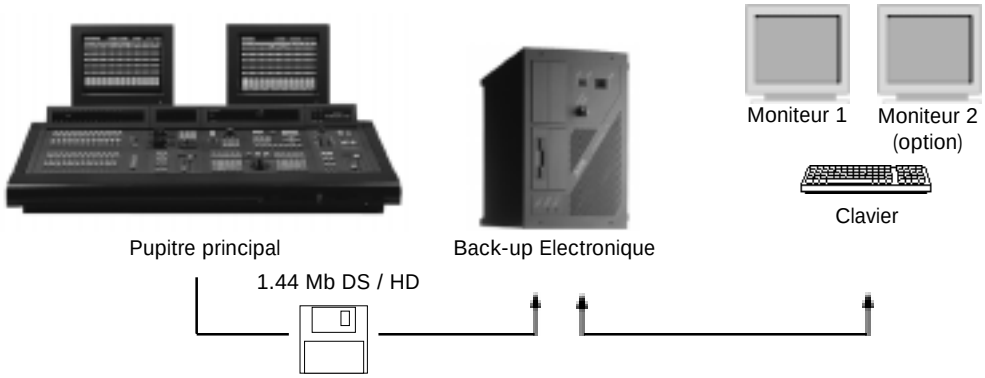
Back-up électronique

Dans cette configuration, un châssis indépendant ou monté en rack est fourni.
Celui-ci contient une autre carte CPU 486, une alimentation, des sorties DMX, des interfaces et une entrée clavier. En version standard, le système est complété par 1 moniteur et un clavier alphanumérique qui permettent à l'utilisateur d'effectuer toutes les fonctions clavier du système principal.

Différents niveaux de Back-Up sont disponible :

Niveau 1 - Lecteur de disquette (Floppy Disk)

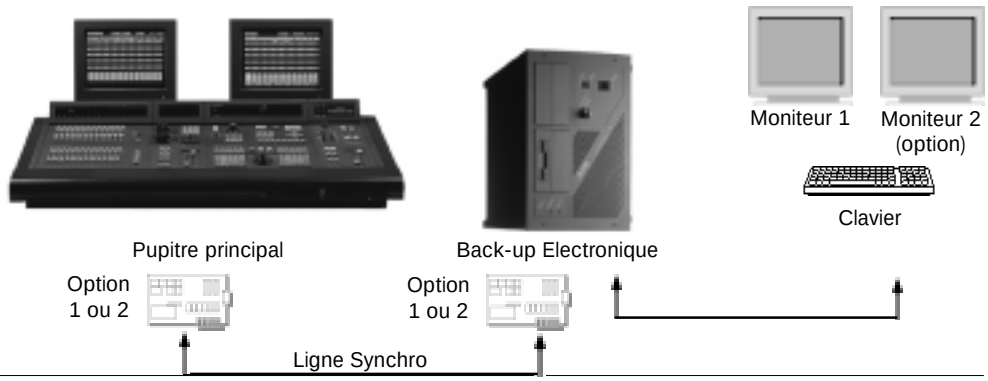
Les informations créées, les fonctions programmées, les assignations et mémoires enregistrées dans le pupitre principal sont chargées dans l'autre système par une disquette 1;44 Mégabytes.
Les 2 systèmes (pupitre principal et Back-Up) ne sont pas synchronisés.
Si un problème survient au pupitre principal, pour peu que toutes les informations soient déjà chargées dans le Back-Up, l'opérateur peut continuer le spectacle avec le clavier alphanumérique du back-up.



Niveau 2 - Ligne synchro

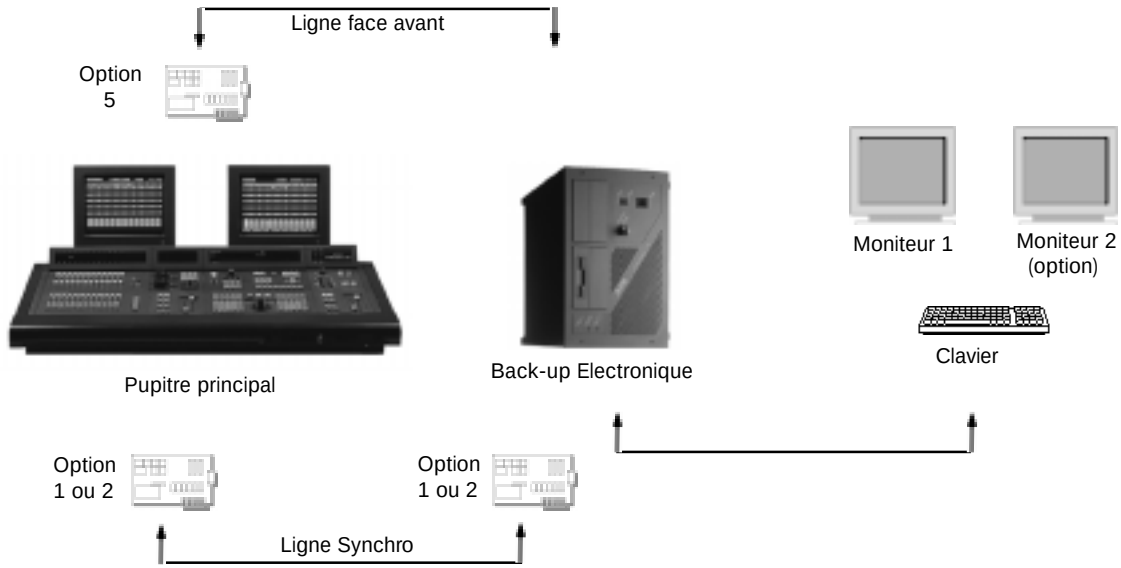
Dans cette configuration, deux pupitres, "Maître" et "Esclave" sont reliés par une ligne synchro, dès ce moment les informations créées, les fonctions programmées, les assignations et mémoires enregistrées sur une machine le sont automatiquement sur l'autre.

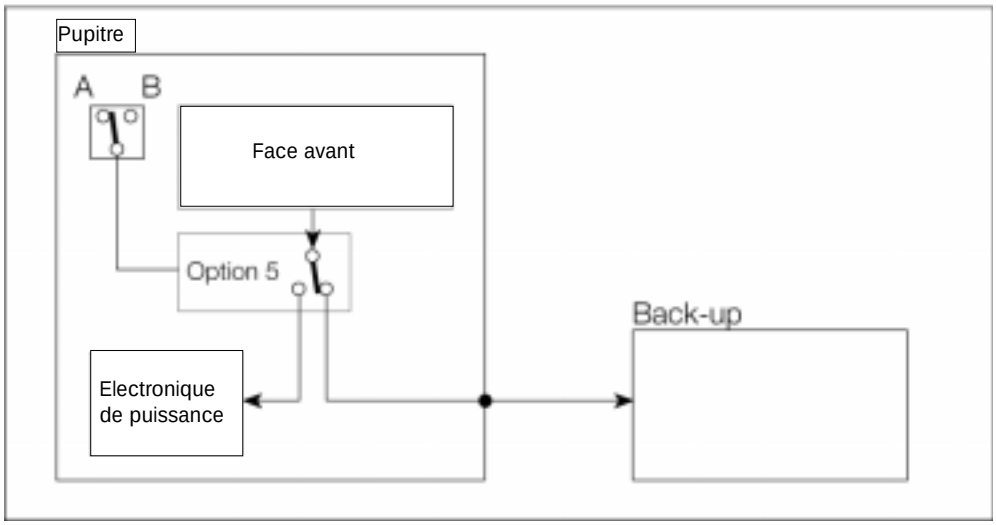
En mode synchro, durant un spectacle, les deux systèmes produisent la même information et deux sorties DMX alimentent les circuits 1 à 512 et deux autres les circuits 513 à 1024.
Nous recommandons vivement d'adjoindre deux entrées DMX aux gradateurs, comme dans la série des gradateurs digitaux EURODIM 2.



Level 3 - Synchro Line with Front Panel Line

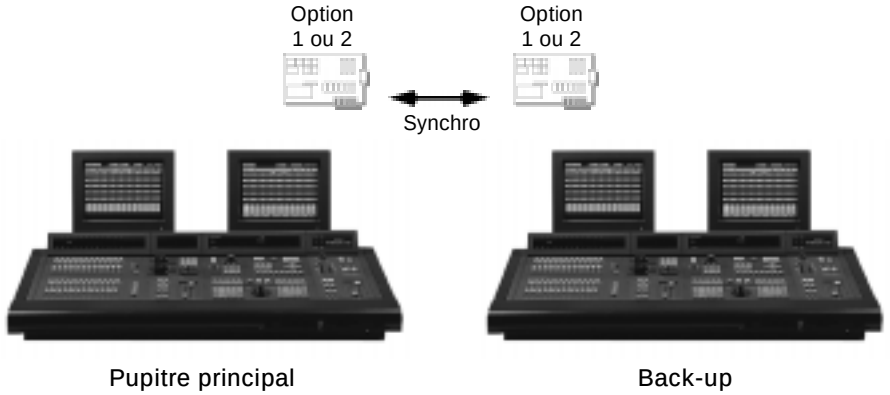
Option KIT 5 / V allows, when a problem occurs, to send all information (keys, wheels, faders, …) from the main system keyboard to the back-up electronics (VISION 10 / RB).
It means that the user can continue the show by using the front panel of the main desk connected to the back-up electronics.
Combined with the synchro line, it gives to the user the maximum level of security and facility.





Pupitre de secours

Via la ligne synchro, il est toujours possible de lier tout pupitre de la famille VISION 10 à un autre système VISION 10 qui devient alors Back-Up.
Les cartes d'option 1 ou 2 doivent alors être installée dans les 2 pupitres.
De cette manière 2 systèmes identiques ou différents peuvent être utilisés : l'un comme système principal, l'autre comme Back-Up.
Une nouvelle fois l'approche modulaire permet à l'utilisateur de choisir la solution qui répond le mieux à ses besoins.



Pupitre principal Back-up

Index

Chapitre 1 Installation du VISION

1.A Réception et déballage du pupitre 4
Conditions climatiques admises: 4

1.B Préparation de l'endroit ou poser le pupitre 4
1.B.2 Pose du pupitre 5

1.C Alimentation électrique 5
1.C.2 Remarque importante à propos des câbles d'alimentation 5
1.C.3 Connexions électriques 7

1.E Configuration du panneau arrière du pupitre 8

1.F Configuration du panneau arrière
du système de secours 19" 10

1.G Câblages d'interconnexion 12

1.H Installation des moniteurs 17

1.I Initialisation du système (Cold Start) 18

Chapitre 2 Description des platines de contrôle

2.A. Platine des registres
2.A.1 Platine des registres 1 à 12 3
2.A.2 Platine des registres 13 à 24 4
2.A.2.1. Touches du mode registre 4
2.A.3 Tableau des valeurs d'affichage des LEDS 5

2.B. Platine des circuits et mémoires
2.B.1 Clavier des circuits 6
2.B.2 Clavier des mémoires 7
2.B.3 Roue digitale 7
2.B.4 Clavier des fonctions 7
2.B.5 Affichage des LEDS sur les touches 8

2.C. Platine des registres de transfert 9

2D. Master général 10

2.E. Platine des fonctions spéciales 12
2.E.1 Effets spéciaux 12
2.E.2 Fonctions spéciales 13

2.F Platine du contrôle des motorisations 14

Chapitre 3 premiers pas dans VISION

3.A Notes sur les moniteurs 3

3.B Notes sur les champs de travail 3
- 3B.1 Fonctions du clavier 4
  - 3.B.1.1 Clavier des circuits 4
  - 3.B.1.2 Roue digitale 4
  - 3.B.1.3 Clavier des mémoires 5

3.C Notes sur le patchage 6

3.D Notes sur les registres 6
- 3.D.1 Modes des boutons de flash 7
- 3.D.2 Modes des registres 7
  - 3.D.1.1 Auto 7
  - 3.D.1.2 Audio / Midi 7
  - 3.D.1.3 Inhibition 7
  - 3.D.1.4 Bypass 7
  - 3.D.1.5 Playback 7
  - 3.D.1.6 Temps par défaut 7

3.E Notes sur les groupes 8

3.F Notes sur les enregistrements 9
- 3.F.1 des mémoires 9
- 3.F.2 des différents éléments des mémoires 9
  - 3.F.2.1 REC MEM 9
  - 3.F.2.2 REC LIVE 9
  - 3.F.2.3 Enregistrement des temps 9
  - 3.F.2.4 Temps d'attente 9
  - 3.F.2.5 Temps par défaut 9

3.G Notes sur les chargements 10

3.H Notes sur les registres de restitution 11
- 3.H.1 Fonctions du clavier 11
- 3.H.2 Tableau des différentes syntaxes 11

3.I Notes sur le mode LIVE 12

3.J Notes sur la platine des effets spéciaux 12

3.K Notes sur l'auditorium 12

3.L Notes sur les fonctions du menu 12

3.M Comment enregistrer les effets lumineux 12

Chapitre 4 Auditorium et Grand Master

4.A Grand Master
- 4.A.1 Graduer globalement. 4
- 4.A.2 Faire un coup au noir (black out). 4
- 4.A.3 Surpilotage progressif de la sortie globale. 4

4.B Auditorium 5
- 4.B.1 Sélection du mode Auditorium 6
- 4.B.2 Désélection du mode Auditorium 6
- 4.B.3 Sélection de circuits 7
  - 4.B.3.1 Effacer les contenus de l'auditorium 7

4.C Potentiomètre et signification des leds de la platine
- 4.C.1 Signification des leds 8
- 4.C.2 Clef de protection des mémoires. 9

Chapitre 5 Mode Patch

5.A Préliminaire 3

5.B Sélection du mode patch 4
- 5.B.1 Désélection du mode patch. 4
- 5.B.2 Retour au patch précédent. 4

5.C Patch de sortie (Output patch) 5
- 5.C1.1 Connexion d'un gradateur à un circuit 5
- 5.C1.2 Connexion d'une série de gradateurs à un circuit. 5
- 5.C.2 Déconnexion d'un ou plusieurs gradateurs 6
- 5.C.3 Remise du patch à l'état initial, patch par défaut 6

5.D Courbes d'allumage des gradateurs 7
- 5.D.1 Attribution d'une courbe à un gradateur 7
  - 5.D.1.1 Attribution d'une courbe à une série de gradateurs 7
- 5.D.2 Attribution de courbe la courbe par défaut 7
- 5.D.3 Les courbes disponibles 7

5.E Patch d'entée DMX 9

Chapitre 6 Registres de travail

6.A Affichage à l'écran 6
- 6.A.1 Notes sur l'affichage des écrans registre 7
  - 6.A.1.1 Nombre de registres 7
  - 6.A.1.2 Contenus des registres 7
  - 6.A.1.3 Mode ou fonction Manuel, Auto, Midi, Audio, Inhibition et By-pass 7
  - 6.A.1.4 Les flèches (montante ou descendante) qui indiquent le sens d'un transfert automatique. 7

6.B Sélection de registre
- 6.B.1 Sélection de registre 8

6.C Sélection de circuits
- 6.C.1 Sélection d'un circuit 9
- 6.C.2 Sélection d'une série consécutive de circuits 9
- 6.C.3 Sélection d'une série consécutive de circuits plus ou à l'exception d'une autre série consécutive de circuits 9
- 6.C.4 Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné. 9
- 6.C.5 Sélection de tous les circuits d'un registre sélectionné à l'exception de quelques-uns. 9
- 6.C.6 Sélection de tout les circuits d'intensité à 00% 10
- 6.C.7 Sélection de tous les circuits d'une mémoire ou d'une série de mémoires 10
- 6.C.8 Sélection de tous les circuits de toutes les mémoires 10
- 6.C.9 Sélection du circuit précédent ou du circuit suivant 10
- 6.C.10 Désactiver des circuits 10

6.D Attribution des intensités
- 6.D.1 Par dizaine de % 11
- 6.D.2 Par unité de % 11
- 6.D.3 Mettre tous les circuits à 100% 11
- 6.D.4 Mettre un circuit à 0% 11
- 6.D.5 Attribuer des intensités progressivement 11
- 6.D.6 Attribuer un même% d'intensité à une série de circuits 11

6.E Sélection de groupes
- 6.E.1 Accès aux fonctions "groupe" 12
  - 6.E.2.1 Fonctions "groupe" via les touches de fonctions 13
  - 6.E.2.2 Fonctions "groupe" via le menu 13

6.F Attribution des temps aux registres
- 6.F.1 Attribuer un temps de montée et de descente différents 14
- 6.F.2 Attribuer un même temps de montée et de descente 14
- 6.F.3 Attribuer un temps d'attente différent à la montée et à la descente 14
- 6.F.4 Attribuer un même temps d'attente à la montée et à la descente 14
- 6.F.5 Temps exprimés uniquement en secondes 15
- 6.F.6 Temps exprimés uniquement en minutes 15
- 6.F.7 Attribution de temps 15
- 6.F.8 Utilisation du chronomètre pour attribuer des temps 15

6.G Graduation d'un registre
- 6.G.1 Graduation manuelle 16
- 6.G.2 Mode temporisé 16
  - 6.G.2.1 Graduation automatique 16
  - 6.G.2.2 Graduation progressive à l'aide de la touche flash 16

6.H Fonctions globales
- 6.H.1 Graduation globale 17
- 6.H.2 Changement du niveau de sortie 17

6.I Enregistrement de mémoires
- 6.I.1 Enregistrement du contenu d'un registre sélectionné dans une mémoire 18
- 6.I.2 Sélection d'un numéro de mémoire 18
- 6.I.3 Enregistrement d'une mémoire inexistante 18
- 6.I.4 RE-enregistrement d'une mémoire existante 18
- 6.I.5 Sélection de la mémoire suivante ou précédente 19
- 6.I.6 Enregistrement de la mémoire suivante 19
- 6.I.7 Enregistrement de la mémoire déjà restituée dans le registre 19
- 6.I.8 Donner un titre à une mémoire 20
  - 6.I.8.1 Donner un titre via les touches de fonctions 20
  - 6.I.8.2 Donner un titre via le menu 20
- 6.I.9 Enregistrement de la sortie globale 21
- 6.I.10 Enregistrement de l'entrée DMX dans une mémoire 21

6.J Modification des intensités
- 6.J.1 Attribuer de nouvelles intensités au contenu d'une mémoire ou d'un registre 23
  - 6.J.1.1 Amener tous les circuits d'une mémoire à une même intensité 23
  - 6.J.1.2 Modifier les intensités de tous les circuits d'une mémoire proportionnellement au niveau initial 23
- 6.J.6 Ajouter ou retrancher 5% aux valeurs existantes 24
- 6.J.7 Ajouter ou retrancher un même pourcentage aux valeurs existantes 24
- 6.J.8 Attribuer l'intensité zéro % 24
- 6.J.9 Retour à leur valeur initiale des circuits sélectionnés 24
- 6.J.10 Garder la différence d'intensité 25
- 6.J.11 Isoler des circuits (Solo) 25

6.K Chargement de mémoires dans les registres
- 6.K.1 Charger une mémoire dans un registre sélectionné 26
- 6.K.2 Charger une série de mémoires dans un registre sélectionné 26
- 6.K.3 Charger la mémoire déjà restituée dans un registre sélectionné 26
- 6.K.4 Ajouter une ou plusieurs mémoires dans un registre sélectionné 26
- 6.K.5 Retrancher une ou plusieurs mémoires d'un registre sélectionné 27
- 6.K.6 Charger un chenillard dans un registre sélectionné 27

6.L Les différents modes des registres 28
6.L.2 Mode Inhibition 30
6.L.2.1 Mettre un registre en mode inhibition 30
6.L.2.2 Désélectionner le mode inhibition 31
6.L.3 Mode By-pass 32
6.L.3.1 Mettre un registre en mode by-pass 32
6.L.3.2 Désélectionner le mode by-pass 32

6.M Touches flash des registres

6.N Effacement des registres 33
6.N.1 Effacer les contenus d'un registres 33
6.N.2 Effacer les contenus d'un registres sélectionné 33
6.N.3 Effacer les contenus de tout les registres 33

6.O Protection des mémoires 33

6.P Résumé des fonctions du clavier
6.P.1 Clavier des circuits 34
6.P.2 roue digitale 35
6.P.3 Clavier des mémoires 35

6.Q Résumé des différentes façons d'enregistrement 36

6.R Résumé des différentes façons de chargement 36

Chapitre 7 Mode des registres de transfert

7.A Affichage à l'écran 4
7.A.1 Ecran scène 4
7.A.2 Ecran préparation 5

7.B Sélection du registre de transfert
Registre S (Scène) ou P (Préparation) 6
7.B.1 Sélection de registres de restitution 6
7.B.2 Sélection de circuits et attribution d'intensités 6
7.B.3 Attribution ou modification de temps 7
7.B.4 Attribution de temps particuliers aux circuits 8

7.C Enregistrement dans un registre de transfert 10
7.C.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire 10
7.C.2 Re-enregistrement d'une mémoire existante 10
7.C.3 Enregistrement de la dernière ou de la mémoire suivante 10
7.C.4 Re-enregistrement de la mémoire courante 10
7.C.5 Enregistrement de la sortie globale 10
7.C.6 Enregistrement de l'entrée DMX comme part d'une mémoire 11
7.C.7 Edition d'une mémoire 11

7.D Chargement des registres de transfert 12
7.D.1 Chargement d'une mémoire dans un registre de transfert sélectionné 12
7.D.2 Chargement d'une série de mémoires 12
7.D.3 Re-chargement de la mémoire courante 12
7.D.4 Chargement de la mémoire suivante 12
7.D.4.1 Chargement de la mémoire précédente 12
7.D.5 Addition ou soustraction de mémoires 13

7.E Vider les registres de transfert de leur contenu 13
7.E.1 Vider les registres de transfert 13
7.E.2 Vider les registres de transfert à l'aide de la touche "CUT" 13

7.F Fonctions spéciales des registres 14
7.F.1 Transfert manuel de deux mémoires 14
7.F.2 Transfert manuel avec le chargement automatique de la mémoire suivante dans la séquence 14
7.F.3 Transferts automatiques dans la séquence 15
7.F.4 Transferts automatiques continus 15
7.F.5 Passer de transferts manuels aux transferts automatiques 15
7.F.6 Passer de transferts automatiques aux transferts manuels 16
7.F.7 Arrêt momentané durant un transfert. 16
7.F.8 Fonction retour en arrière (go back) 16
7.F.9 Transfert instantané 17
7.F.9.1 Combiner le retour en arrière et le transfert instantané 17
7.F.10 Sauter à la mémoire suivante 17

7.G Signification des LEDs des registres de transfert 18
7.G.1 LEDs des touches 18
7.G.2 Barregraphes des registres de transfert 18
7.G.2.1 Mode automatique 18
7.G.2.2 Utilisation manuelle des temps écoulés 18
Horloge des registres de transfert
7.G.2.3 Learn profile 19
7.G.2.4 Modification des temps d'un transfert en cours d'éxécution 19
7.G.2.4.1 Utilisation manuelle des potentiomètres 19
7.G.2.4.2 Utilisation des touches d'accélération ou de ralentissement 19
7.G.2.4.3 Utilisation de la roue 19

7.H Résumé des fonctions claviers 20
7.H.1 Clavier des circuits 20
7.H.2 Roue digitale 21
7.H.3 Clavier des mémoires 21

7.I Résumé des méthodes d'enregistrements 22

7.J Résumé des méthodes de chargements 23

Chapitre 8 Mode Live (Scène)

8.A Champs de travail Scène (Live) 3

8.B Les affichages écran du mode Live 4
8.B.1 Sélection du champs de travail LIVE 5
8.B.1.1 Passage de Live après GM à Live avant le GM.
8.B.2 Désélection du mode Live 5

8.C Les fonctions de modifications dans LIVE 6
8.C.1 Sélection d'un circuit 6
8.C.2 Attributions des intensités 6
8.C.3 Pour libérer un circuit 6
8.C.3.1 Libération de tous les circuits capturés 6
8.C.4 Modification des intensités. 7
8.C.5 Intervention directe sur la sortie du pupitre 7
8.C.5.1 Annulation des changements en sortie 7
8.C.6 Attribuer et modifier les temps 8
8.C.7 Graduation globale et mise au noir 8

8.D Enregistrements en mode LIVE 9
8.D.1. Enregistrement des sortie LIVE avant le GM. 9
8.D.1.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire 9
8.D.1.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existante 9
8.D.1.3 Ré-enregistrement de la mémoire courante 9
8.D.2 Enregistrement des sortie LIVE après le GM. 9
8.D.2.1 Enregistrement d'une nouvelle mémoire 9
8.D.2.2 Ré-enregistrement d'une mémoire existante 9
8.D.2.3 Ré-enregistrement de la mémoireaffichée dans LIVE 9

8.E Chargement dans LIVE 10
8.E.1.1 Chargement d'une seule mémoire 10
8.E.1.2 Chargement d'une série de mémoire 10
8.E.1.3 Re-chargement de la mémoire courante 10
8.E.2 Ajouter ou retrancher des mémoires ou des groupes au (du) mode LIVE 10

8.F Effacer le mode LIVE 11
8.F.1 Effacer

8.G Résumé des fonctions claviers 12
8.G.1 Clavier des circuits 12
8.G.2 Roue digitale 13
8.G.3 Clavier des mémoires 13

8.H Résumé des méthodes d'enregistrements 14

8.I Résumé des méthodes de chargements 15

Chapitre 9 Editeur mémoire

9.A Chargement des mémoires 4

9.B Modification des mémoires 6

9.C Changer la mémoire affichée 7

9.D Enregistrement des modifications 8

9.E Sortie du mode Edition Mémoire 8

9.F Création d'une nouvelle mémoire dans le mode Edition Mémoire 9

Chapitre 10 Effets spéciaux

10.A Chenillards 3
- 10.A.1 Créer un chenillard dans un registre 3
  - 10.A.1.1 Changer le temps par pas 6
  - 10.A.1.2 Changer la direction du chenillard 7
  - 10.A.1.3 Changer les types de fondu entre les pas 7
  - 10.A.1.4 Changer le mode de transition entre les pas 7
  - 10.A.1.5 Changer le nombre de boucles 8
  - 10.A.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un pas existant 9
  - 10.A.1.7 Ajouter ou effacer des pas dans un chenillard existant 10
- 10.A.2 Enregistrement d'un chenillard 11
  - 10.A.2.1 Enregistrer un chenillard pour la première fois 11
  - 10.A.2.2 Réenregistrer le chenillard précédemment enregistré après modifications 11
  - 10.A.2.3 Copier un chenillard existant 11
- 10.A.3 Charger des chenillards 12
- 10.A.4 Restitution des chenillards 12

10.B Effets spéciaux 13
- 10.B.1 Création d'un effet spécial dans un registre 14
  - 10.B.1.1 Changer le temps par pas 15
  - 10.B.1.2 Changer la direction d'un effet 16
  - 10.B.1.3 Changer les types de fondu entre les pas 16
  - 10.B.1.4 Changer le mode de transition entre les pas 16
  - 10.B.1.5 Changer le nombre de boucles 17
  - 10.B.1.6 Ajouter ou effacer des circuits dans un effet existant 18
- 10.B.2 Enregistrement d'un effet spécial 19
  - 10.B.2.1 Enregistrer un effet spécial pour la première fois 19
  - 10.B.2.2 Réenregistrer l'effet spécial précédemment enregistré après modifications 19
  - 10.B.2.3 Copier un effet spécial existant 19
- 10.B.3 Charger des effets spéciaux 20
- 10.B.4 Restitution des effets 20

10.C Type d'effet 21

Chapitrer 11 Motion Control

Introduction aux projecteurs motorisés 4
- Qu'est ce qu'un changeur de couleurs ? 4
- Qu'est ce qu'un Projecteur Motorisé ? 6

La philisophie du VISION pour le contrôle de la motorisation 8

Définitions d'appareils 9
- Créer et éditer des définitions d'appareils 10

Patch des Instruments 16
- L'écran du Patch des changeurs de couleurs 16
- Création du patch des projecteurs motorisés 16
- Le patch de sortie 20

Concept de la priorité pour lles paramètres des Motorisés 22
- Priorités 24
- Utilisation du transfert 25
- Gradateurs 25
- Projecteurs Motorisés 25

Le module de Motorisation 26
- Survol des touches du module de motorisation 27
- Fonctions gravées en blanc sur les touches 27
- Fonctions gravées en noir sur les touches (+ Shift) 27
- Première utilisation du module de motorisation 28
- Description de l'écran des paramètres 30

Ajustements fins des Instruments 32
- Limites X - Y 33
- Inversion de X ou Y / Echange de X et Y 34
- Ajustements des "Pas" 36

Introduction aux librairies de Motorisés et à la position "Home" 38
- La position "Home" 40
- Librairies de Motorisés 41

Connecter, Déconnecter et défaire le lien 42

La motorisation dans les registres 44
- Basse et Haute Résolution 44
- XX, YY - Verrouillage de Tilt et Pan 45
- Attribuer des valeurs aux paramètres déconnectés 45
- Copier les valeurs d'un instrumen - La fonction LEADER 46
- Enregistrer une mémoire 47
- Enregistrer des mémoires en utilisant les Librairies 48
- Editer une Librairie 49
- Délier ou défaire le lien d'une mémoire 50
- Touches Flash des Registres 50
- Inhibition et Bipasse 51
- Registres en mode automatique 51

Création de Chenillards utilisant des Motorisés 52
Ajouter un second instrument dans un chenillard existant 52
Cration d'un chenillard à partir d'une librairie 53
Enregistrement des chenillards 54
Masquage de paramètres (Mask) 54

La motorisation dans le registre Scène (Live) 55

Utilisation des motorisés dans les transferts 56
Transfert manuel 56
Transfert automatique 57
Les mémoires de mouvements en aveugles 57
Temps Particuliers pour les paramètres des motorisés 58

Réinitialisation du Système 60
Initialisation partielle 60
Initialisation complète (Cold start) 60
Initialisation " Usine" (Frost start) 61

Abréviation pour clavier alphanumérique des Fonctions des Projecteurs Motorisés 62

Chapitre 12 Fonctions avancées du menu

12. A Introduction au menu
12.A.1 Sélection du menu 4
12.A.2 Naviguer à travers le menu 5
12.A.3 Sortir du menu 5

12.B Les écrans
12.B.1 Configuration par défaut 7
12.B.2 Les différents affichages 12
12.B.2.1 Registre/scène/transfert/auditorium 12
12.B.2.2 Patch d'entrée 13
12.B.2.3 Patch de sortie 13
12.B.3 Les touches de sélection de moniteur 1 à 3 15

12.C Menu de configuration des écrans
12.C.1 F1 Intensités: nombres ou thermomètres 21
12.C.2 F2 Mode d'affichage des circuits: tous ou différents de zéro 24
12.C.3 F3 Nombre de circuits par page 27
12.C.4 F4 Date et heure ou chrono 28
12.C.4.1 Date et heure 28
12.C.4.2 Chrono 28
12.C.4.3 Chrono et transfert 28
12.C.4.4 Code temporel SMPTE 28
12.C.4.5 Accès direct aux fonctions d'horloge 29
12.C.5 F5 Format d'affichages de la date et de l'heure 29
12.C.6 F6 Palette des couleurs 31
12.C.7 F7 Page 32
12.C.7.1 F1 Pagination automatique (non implémentée) 32
12.C.7.2 F2 Affichage des registres 32
12.C.7.3 F3 Touches sur le moniteur 1 ou 2 33
12.C.7.4 F4 Intervertir les moniteurs 1 et 2 33

12.D Menu des mémoires
12.D.1 F1 Effacer des mémoires 37
12.D.2 F2 Enregistrer l'entrée DMX 38
12.D.3 F3 Récupérer des mémoires 38
12.D.4 F4 Mémoires suivante et précédente 39
12.D.5 F5 Renuméroter les mémoires 39
12.D.6 F6 Temps par défaut 39
12.D.7 F7 Page 41
12.D.7.1 F1 Titrage des mémoires 41
12.D.7.2 F2 Matriçage circuits/mémoires 41
12.D.7.3 F3 Comparer des mémoires 41
12.D.7.4 F4 Effacer des effets, chenillards ou boucles 41
12.D.7.4.1 Effacement d'effets 42
12.D.7.4.2 Effacement de chenillards 42
12.D.7.4.3 Effacement de boucles 43

12.E Menu des groupes
12.E.1 F1 Créer un groupe 45
12.E.2 F2 Effacement de groupes 46
12.E.3 F3 Titrage de groupes 47
12.E.4 F4 Récupérer des groupes 47
12.E.5 F5 Editer un groupe 47

12.F Menu des transferts
12.F.1 F1 Créer ou effacer des liens 48
12.F.2 Chaîner des mémoires (concaténation) 49
12.F.3 F3 Attribution des temps dans les transferts 50
12.F.4 F4 Chargement dans les transferts 51

12.G Menu de sauvegarde sur disque et d'impression
12.G.1 Introduction aux opérations de sauvegarde sur disque 53
12.G.1.1 Le menu DISQUE 57
12.G.2 Opérations de sauvegarde sur disque 57
12.G.2.1 F1 Sauver les données sur disque 57
12.G.2.2 F2 Charger les données au format ADB à partir du disque 59
12.G.2.3 F3 Charger les données au format ASCII à partir du disque 60
12.G.2.4 F4 Comparer les données du pupitre avec celles du disque 60
12.G.2.5 F5 Formatage d'une disquette 60
12.G.2.6 F6 Fonctions de la carte mémoire 60
12.G.2.7 F7 Fermer le programme et sortir vers DOS 60
12.G.2.8 F8 Sortir et retourner vers le programme principal 60
12.G.3 F2 : Fonctions de la carte mémoire 61
12.G.4 F3 : Fonctions d'impression 61
12.G.4.1 Impression d'une ou plusieurs mémoires 62
12.G.4.2 F2 Imprime un ou plusieurs groupes 62
12.G.4.3 F3 Imprime un ou plusieurs effets, chenillards ou boucles 63
12.G.4.4 F4 Imprime les patchs et les courbes 63
12.G.4.5 F5 Imprime les programmations 63
12.G.4.6 F6 Impression des paramètres MIDI et SMPTE 63
12.G.4.6.1 F7, F1 Ce sous-menu propose : 64
12.G.4.6.2 F7, F2 64
12.G.4.7 F7 Page 64
12.G.4.8 F8 Sortie 64
12.G.5 F4 Opérations sur les fichiers 64
12.G.6 F5 Compatibilité S28 64

12.H Menu des programmations
12.H.1 F1 Macros 65
12.H.2 F2 Programmation des touches 67
12.H.3 F3 Macro spéciale 68
12.H.4 F4 Mémoires de commandes 69
12.H.5 F5 Lignes externes 70
12.H.6 MIDI 71
12.H.7 Page 71
12.H.7.1 F1 Code temporel SMPTE 71
12.H.7.2 F2 Tablette à digitaliser 71

12.I Menu des configuration
12.I.1 F1 Périphériques 72
12.I.2 F2 Fonctions internes 74
12.I.3 F3 Changeurs de couleurs 74
12.I.4 F4 Projecteurs motorisés 75
12.I.5 F5 Patch standard et courbes de gradateurs 76
12.I.5.1 F1 Editer le patch 76
12.I.5.2 F2 Editer les courbes de gradateurs 76
12.I.6 F6: Fonctions de tests 78
12.I.7 F7: Sauvegarde et sortie vers DOS 78

Chapitre 13 Abréviation du clavier alphanumérique

13.A Configurer l'unité de sauvegarde
13.A.1 Démarrer la fonction 3
Initialisation complète du système (Cold Start) 3
13.A.2 Sélectionner la fonction de sauvegarde 4

13.B Utiliser le clavier alphanumérique pour accéder aux fonction de l'électronique de sauvegarde
13.B.1 Liste alphabétique par fonction 7
13.B.2 Liste alphabétique par abréviations 10
13.B.3 Liste des fonctions répertoriées selon leur emplacements géographiques, platine par platine 13
13.B.3.1 Platines des registres 15
13.B.3.2 Platine de motorisation 17
13.B.3.3 Platine des fonctions spéciales 17
13.B.3.4 Platine des généraux 19
13.B.3.5 Platine de transfert 19
13.B.3.6 Platine des claviers circuits / mémoires 21

13.C Utilisation du clavier alphanumérique sur le pupitre principal 22

13.D Utilisation des lignes de texte d'affichage de la séquence des touches" 22

Chapter 14 Telecommande à infra-rouge

14.A Installation de la télécommande à infrarouge 3

14.B Les fonctions de réception 5

14.C. Les fonctions de transmission 5
14.C.1 Résumé des fonctions du clavier de l'émetteur 6

14.D Description des fonctions de l'émetteur 7
14.D.1 Sélection de circuits 7
14.D.1.1 Sélection d'un circuit 7
14.D.1.2 Sélection d'une série consécutive de circuits 7
14.D.1.3 Sélectionner une série de circuits consécutifs en ajoutant ou en excluant un autre groupe de circuits. 7
14.D.1.4 Sélectionner tous les circuits d'un registre 7
14.D.1.5 Soustraire certains circuits lors de la prise de contrôle du contenu d'un registre 7
14.D.1.6 Sélectionner tous les circuits à 00% 7
14.D.1.7 Sélectionner tous les circuits d'une mémoire ou d'une liste de mémoires 8
14.D.1.8 Sélectionner tous les circuits utilisés dans toutes les mémoires 8
14.D.1.9 Désélectionner les circuits 8
14.D.1.10 Sélectionner des groupes plutôt que des circuits 8
14.D.2 Attribution des intensités 9
14.D.2.1 Par dizaine de % 9
14.D.2.2 Par % 9
14.D.2.3 à 100% 9
14.D.2.4 à 00% 9
14.D.2.5 Progressivement 9
14.D.3 Modification des intensités 10
14.D.3.1 Forcer tous les circuits d'une mémoire à la même intensité 10
14.D.3.2 Régler les circuits d'une mémoire proportionnellement à leur intensité initiale. 10
14.D.3.3 Forcer les circuits à 00 10
14.D.3.4 Retrouver la valeur initiale pour les circuits sélectionnés. 10
14.D.3.5 Conservation de la balance entre les niveaux des circuits pendant les modifications 10
14.D.4 Autres fonctions de contrôle de circuits et/ou de groupes 11
14.D.4.1 Isoler des circuits (SOL) 11
14.D.4.2 Test séquentiel automatique (TST) 11
14.D.5 Chargement de mémoires dans le champ de travail actif 11
14.D.5.1 Chargement d'une mémoire dans le champ actif 11
14.D.5.2 Chargement d'une liste de mémoires dans le champ actif 11
14.D.5.3 Ajouter une ou plusieurs mémoires dans le champ de travail 11
14.D.5.4 Soustraire une ou plusieurs mémoires du champ de travail 11
14.D.6 Déclencher les macros 12
14.D.7 Fonctions de transfert 12

Chapitre 15 Changeurs de couleurs

Introduction aux changeurs de couleurs 3
Qu'est ce qu'un changeur de couleurs ? 4

La philosophie du VISION pour le contrôle des couleurs 6

Définition des instruments de type changeurs de couleurs 7
L'écran de définition des changeurs de couleurs 7

Patch des changeurs de couleurs 12
L'écran du Patch des changeurs de couleurs 12
Création du patch des changeurs de couleurs 14
Le Patch de sortie 16

Concept de Priorité pour les paramètres des Changeurs 18

Utilisation du Transfert 22
Gradateurs 22
Changeurs de Couleurs 22

Ajustement des Couleurs 23

Utilisation des Fonctions des Changeurs de Couleurs 27

Travail dans les registres 29
Touches Flash des Registres 29
Mode Normal
Mode Solo
Mode On / Off
Inhibition et Bipasse 30
Registres en mode automatique 30

Enregistrement des Mémoires avec Changeurs de Couleurs 31
Mémoires dans les registres 31
Mémoires dans les transferts 31
Temps Globaux 32
Temps Particuliers pour Les Changeurs de Couleurs 33
Temps particuliers 34
Création d'un Chenillard de Couleurs 35

Enregistrement des Couleurs dans les Librairies de la motorisation (MC Lib / Motion Control Lib.) 37
Modifier une Librairie 39
Défaire le lien d'une mémoire 39
Connecter, Déconnecter et Défaire le Lien 40

Réinitialisation du Système 42
Pour une initialisation partielle: 42
Initialisation complète (Cold start) 43
Initialisation 'Usine' (Frost start) 43

Abréviations pour clavier alphanumérique 44

Chapitre 18 Guide Technique

Introduction 3

Qualité du système 3

Architecture 5

Hardware 7

Architecture de face avant 8

Gamme d'extention - VISION 10/ST - VISION 10/CO 10
- Configuration standard 12
- Carte d'option 1 (KIT I/V) 14
- Carte d'option 2 15
- Carte d'option 3 (KIT 3/V) 17
- Carte d'option 4 (KIT 4/V) 18
- Carte d'option 5 (KIT 5/V) 19

Platines de controle 21
- Module des registres "Submasters 1 - 12" 21
- Module des registres "Submasters 13- 12" 21
- Registre de restitution "Playback" 22
- Module général "General Master" 23
- Module des fonctions spéciales "Special functions" 24
- Patch 25
- Menu 25
- Module de contrôle des motorisations "Motion Control" 28

Logiciel Système 29

Périphériques 29

Système de secours (BACK-UP) 30